72 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • GBA • XB

POWER UNLIMITED

AMES … AN DE BENEL

ARMY OF TWO
APPLAUS VOOR EA

CONDEMNED 2
GRUWELIJKER DAN DE ERGSTE HORRORFILM

SUPER SMASH BROS. BRAWL
GAMERS WALHALLA!

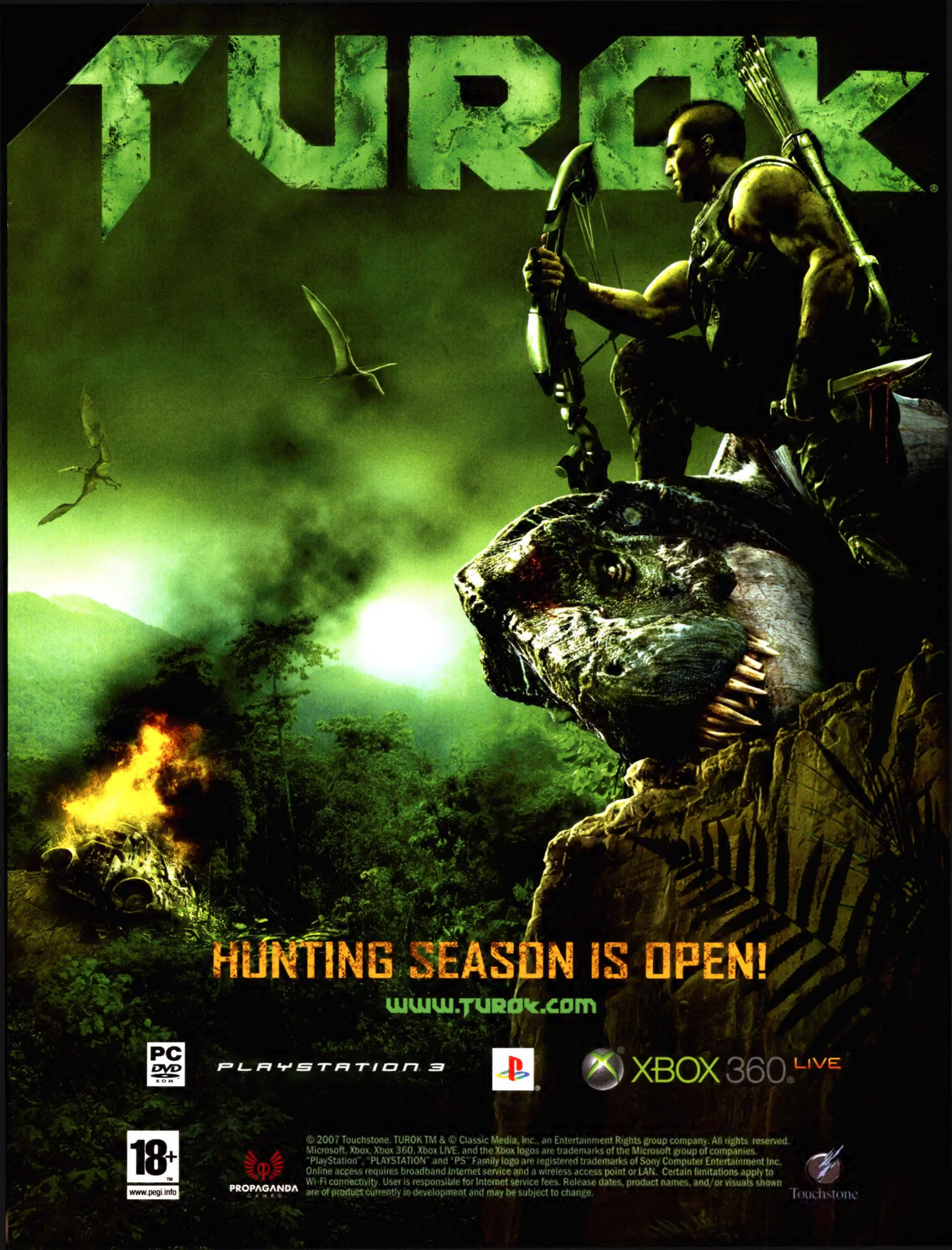
GOD OF WAR: CHAIN OF OLYMPUS
BESTE PSP GAME OOIT!

SPECIAL REPORT ALIENS

VIKING
BATTLE FOR ASGARD

PLUS: PRO EVO OP DE Wii: EEN BEETJE VREEMD MAAR WEL LEKKER • SPECTACULAIRE SPORE SPECIAL • LOST ODYSSEY IS EEN AVONTUUR VAN GROOT FORMAAT • PRACHTIG RAPPORTCIJFER VOOR BULLY SCHOLARSHIP EDITION • UNREAL III VEEGT DE VLOER AAN MET WARHAWK • FLATOUT HEAD ON LAAT ZIEN HOE TOF RACEN OP DE PSP KAN ZIJN • OORLOG HEEFT EEN RITME IN PATAPON • MEGAMAN ZX ADVENT: DRAAGBAAR TUSSENDOORTJE • SAMBA DE AMIGO ZORGT VOOR EEN ZONNIG HUMEUR • GESPEELD: SAINTS ROW 2 • VERLIEFD OP LOST • SPECIAL REPORT THE BOURNE CONSPIRACY • EN MEER...

WWW.PU.NL
APR.2008
€ 3,65
8 710966 007389 04
HUB UITGEVERS


TUROK
HUNTING SEASON IS OPEN!
WWW.TUROK.COM
PC DVD ROM
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
18+
www.pegi.info
PROPAGANDA GAMES
© 2007 Touchstone. TUROK TM & © Classic Media, Inc., an Entertainment Rights group company. All rights reserved.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
"PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Online access requires broadband Internet service and a wireless access point or LAN. Certain limitations apply to Wi-Fi connectivity. User is responsible for Internet service fees. Release dates, product names, and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change.
Touchstone

MEER SPEELTIJD

Ik ben blij, enorm blij! Wat is namelijk het geval: ik woon binnenkort op nog geen vijftien minuten rijden van de redactie. Lekker belangrijk zul je denken, wie wil er nou dicht in de buurt van zijn werk wonen?
Nou, ten eerste is voor de PU werken natuurlijk niet écht werken (daar gaat mijn opslag!), maar belangrijker is dat het mij wekelijks een tijdwinst van bijna twintig uur oplevert. Dat was m'n straf voor het wonen in de gezellige stad Breda, terwijl de redactie in Haarlem zit.
Binnenkort heb ik dus twintig uur per week over, wat gelijk staat aan het uitspelen van ongeveer vijftig games per jaar! En ik kan je vertellen, er is niets meer frustrerend dan stapels vette games in de brievenbus krijgen, maar te weinig tijd hebben om ze fatsoenlijk uit te kunnen spelen. Nog even en ik ben weer helemaal bij en weet ik weer net zoveel over games als die baklappen die hiernaast staan afgebeeld. Ha, kunnen zij lekker verder over hun eetgewoonten praten, terwijl ik de ene luxe trip na de andere scoor. Om maar even in te haken op mijn stukje van vorige maand.
Ik heb inmiddels besloten als eerste maar eens te beginnen met World of WarCraft, want ik heb begrepen dat dat best een aardig spelletje is...



Niels





DE REDACTIE

Tijdens de laatste redactievergadering was het weer goed raak. Ontelbare broodjes Brie en leverworst, alsmede borrelnootjes, bitterballen en vlammetjes werden in een ongekend tempo soldaat gemaakt (om over de blikjes bier en cola nog maar te zwijgen). Toch lieten enkele gasten de vette happen en dikmakende drankjes aan zich voorbij gaan. Zijn er soms PU-redacteuren aan het Sonja Bakkeren? We vroegen de mannen en vrouw van de redactie naar hun eetgewoonten.

JURJEN



Factoren als een zittend beroep, een aversie tegen inspanning en een aangeboren liefde voor enorm grote glazen schuimend bier domineren doorgaans mijn strijd tegen de kilo's. Wellicht dat Wii Fit het evenwicht eens in mijn voordeel kan laten doorslaan?

STEVEN



Ik eet het merendeel van de week erg gezond. Dat neemt echter niet weg dat ik een groot fan ben van junk food, maar ik probeer het tot hobby te beperken. Ik eet in ieder geval eenmaal per week knoflooksaus met wat shoarma en een patatje met. Of een pizza shoarma. Of shoarma en...

MAARTEN



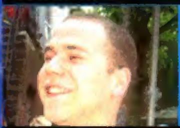
Ik probeer al jaren een bierbuikje te krijgen en daarom vreet ik echt alles wat ik tegenkom. Tot nu toe tevergeefs maar ik heb het vermoeden dat als ik nog een maandje hier in New York blijf (waar ik nu ben voor Alone in the Dark) dat het wel gaat lukken met dat buikje. Ongelofelijk wat ze hier voor vette zooi eten...

J.J.



Ik ben het levende bewijs dat je veel kan eten en toch in shape kunt blijven... ik snap niet waar al die andere mensen moeilijk over doen.

WOUTER



Ik eet niet, ik vreet. Voedsel innemen gaat namelijk meestal van mijn gametijd af en dus moet het SNEL, SNEL, SNEL! Misschien dat de aanzienlijke bobbel die boven mijn riem begint te groeien daar ook verband mee houdt. Is misschien maar goed ook, want ik moet een flink gat opvullen hier bij de PU...

JEROEN



Ik ben vegetariër, dus geen vlees en geen vis voor deze jongen. Daarbij eet ik vaak biologisch, heeft mijn vriendin een kip geadopteerd waarvan we gratis eitjes krijgen en staat er vanwege mijn vele hardloopwedstrijden heel vaak pasta op het menu.

ED



Ik ben constant in gevecht met m'n gewicht. Ik eet geen vette dingen, snoep niet, drink geen frisdrank en loop vijf keer per week hard. Desondanks ben ik al jaren te zwaar. Nu ik net terug ben van een weekje all inclusive in Tunesië (waar ik me inderdaad niet heb ingehouden), zul je begrijpen dat het weer een hele strijd wordt de komende tijd.

MURIELLE



Ik heb permanente SAS (Schijt Aan Sonja) dagen.

JAN



Woonachtig in Amsterdam ben ik gezegend met een keur aan lekkere restaurantjes. Daarnaast heb ik een vrouw die lekker én gezond kookt. Neem daarbij het feit dat ik bijna alles lust - vis, vlees, kip, schelpdieren, sushi, Italiaans, Aziatisch... you name it, en je weet dat je me eigenlijk alles kunt voorzetten. Alleen die IJslandse schapenkop van een paar jaar geleden (trouwe PU lezers weten waar ik het over heb) beviel wat minder. Daar heb ik nog nachtmerries over als ik te zwaar getafeld heb.

IEMAND MOET HET DOEN

Jan baalt als een stekker! De man die elke maand goed is voor een perstripje of twee/drie, staat de komende tijd even droog vanwege de komst van een koter. Tandenknarsend vernam hij dat Maarten naar New York vertrok voor Alone in the Dark, maar helemaal gek werd ie toen hij hoorde dat Steven zijn plaats innam voor een vierdaagse trip naar de ontwikkelstudio van StarCraft II. De gek had z'n vrouw een keizersnee voor willen stellen als wij 'm daar niet op het laatste moment van hadden weerhouden.
Jan gaf toe tijdens z'n trip voor Spore (zie pag. 60 t/m 63) heel veel te hebben gebeden om een versnelde bevalling, maar het heeft niet mogen baten.
Nu maar hopen dat ie tijdens de pijnlijkste weeën maar niet rancuneus zegt: "Tja, iemand moet het doen, schat", want dan zal hij vanwege twee dichtgeslagen ogen z'n kindje de eerste tijd nog niet eens kunnen zien ook.



GAMES MAAND
POWERED BY TMF
TURNING POINT
FALL OF LIBERTY
Games for Windows
DVD
TURNING POINT
FALL OF LIBERTY
Ook verkrijgbaar op PS3 en XBOX 360
VAN 39.99
34.99
Verwacht 27 maart 2008
RAINBOW SIX VEGAS 2
Tom Clancy's
RAINBOWSIX
VEGAS2
PLAYSTATION 3
UBISOFT
VAN 64.99
59.99
Ook verkrijgbaar op XBOX 360
PC game verwacht 27 maart 2008
CONSOLE ARCADE BUNDEL
XBOX 360 ARCADE
Go Play!
Nu spetterend in prijs verlaagd, vanaf
199.99
Vernieuwd met HDMI
CONSOLE / WIRELESS CONTROLLER / 256MB MEMORY UNIT / 5 ARCADE GAMES / HDMI POORT
PSP + GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
OP=OP
GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS
CONSOLE SLIM&LITE
189.99
Verwacht 28 maart 2008
free record shop
THAT'S ENTERTAINMENT
www.FreeRecordShop.nl
WIJZIGINGEN IN AFBEELDINGEN, PRIJZEN EN/OF DRUKFOUTEN VOORBEHOUDEN

PAASEITJES

Omdat dit nummer rond Pasen verschijnt, zul je in sommige reviews een kadertje tegenkomen met een zogenoemde Easteregg. Eastereggs zijn verborgen "geintjes" die de ontwikkelaar expres in de game heeft gestopt om de gamers mee te verrassen.

Net als echte paaseitjes hebben we ze niet in élke review verstopt maar zul je ze onverwacht tegenkomen.

Zo had Jan er een voor de game 'Jack Keane', maar omdat dit spel wordt besproken op een halve pagina kon die wegens ruimtegebrek niet geplaatst worden. Daarom hebben we zijn paaseitje maar even hier neergelegd.

"Door bonusopdrachten te doen, speel je wassen beelden van de belangrijkste personages in de game vrij. Je kunt deze 'laten praten' middels de luidspreker in de voetstukken. Erg funny."



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Tijdens de laatste redactievergadering hebben we het uitgebreid gehad over het juli-nummer van dit jaar, want PU's 175e nummer valt precies gelijk met ons 15-jarig bestaan! Er volgde een kleine brainstorm over wat we in die PU allemaal voor leuke dingen zouden kunnen doen. Alleen, toen ik er het nummer van april 2002 bij pakte (inderdaad het 100e nummer) bleken de meeste ideeën destijds al in praktijk gebracht.

Dat wordt dus nog effe peinzen en discussiëren de komende weken (mail gerust je ideeën naar redactie@powerunlimited.nl) maar één ding mag ik al verklappen: het nummer wordt in ieder geval een stuk dikker dan gebruikelijk.

Helaas stelde niemand tijdens de vergadering voor om een selectie te maken van de leukste bijschriften van de afgelopen jaren, en zelf durfde ik 't niet te doen, bescheiden als ik ben...

Dan maar stiekem deze pagina uit PU 100 afbeelden, misschien komen die baklappen dan op een idee.

ED


"Polonaise, en we vreten er nog een..."

Op de achtergrond Europees wereldkampioen Thierry Henr[...] de voorgrond: JAN MEYROO[...]

"Geef terug jongeman, dat ding kost een godsvermogen!"

Shit man, die gast brengt de groet!

Wil de achterste dame even meekomen voor een kruisverhoor."

Ja, da's gevaarlijk werk; al die brandjes uitpissen.

KISTEN NOCH MOEITE GESPAARD



"Stuur iets op dat met Zelda te maken heeft, waaruit blijkt dat jij een echte fan bent", dat was de opdracht van de Zelda prijsvraag in PU 170.

We kregen veel foto's binnen van als Link verklede lezers en lezeressen, beelden van complete overzichtstentoonstellingen van Zelda snuisterijen enz. enz. Toen er echter een enorme kist op de redactie werd gedumpt, compleet met zelfgemaakte rupees, medaillons, een CD met Hyrule Symphony muziek, een slingshot, Deku Stick, Deku Shield tot walnoten aan toe, wisten we dat we de winnaar gevonden hadden.

Victor Hoekzema uit Hengelo is de verdiende winnaar van de gouden DS Lite inclusief de game Phantom Hourglass.



POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

★ Brief ★ VAN DE MAAND

EERLIJKHEID LOONT NIET?

Hoi PU mannen en dame,
Al sinds de komst van Diablo is mijn broertje helemaal hooked aan die game. Nog steeds zit ie bijna dagelijks online Diablo te spelen. Echt een groot fan zou je zeggen, of zou ie niet weten dat in de loop van de jaren de graphics en gameplay al heel wat stappen vooruit zijn gegaan? Natuurlijk blijft het wel een geweldige game, maar ik vond het tijd dat hij eens wat anders ging proberen. Gewoon rustig laten wennen aan wat nieuws.
Gelukkig werd hij weer een jaartje ouder en dus voor mij een mooie gelegenheid om hem te laten zien wat ik bedoelde. Ik besloot om met mijn zuur verdiende geld, en natuurlijk mijn VIG-Card, naar de gameshop (de Free Record Shop wel te verstaan) te gaan! Gelijk kon ik hiermee de gehele game-industrie een dienst bewijzen door geen illegale shit te geven, maar deze op een eerlijke manier te bemachtigen. Eenmaal voor het schap met al die games zag ik daar de game «Titan Quest liggen.
Dus ik ga met de game naar de kassa en overhandig deze aan de verkoper: "Dat wordt dan 49,95 alstublieft", wel wat prijzig maar gelukkig heb ik m'n VIG-Card die ik hem natuurlijk gelijk overhandig. Na drie keer de pas gescand te hebben, zegt de verkoper mij doodleuk dat deze niet werkt. Hij kan het niet maken om mij alsnog de korting te geven dus besluit ik dan maar het volledige bedrag te betalen! Eenmaal uit de winkel bedenk ik of eerlijkheid nog wel loont tegenwoordig!
Groetjes,
Daniel den Hertog | Hazerswoude Rijndijk

Als het goed is, heb je als abonnee vorige maand een nieuwe, verbeterde VIG-Card bij je PU gehad, dus dan zou dit nooit meer mogen voorkomen. Om het leed een tikkie te verzachten, mag je een EA game naar keuze uitzoeken.
Je ziet: eerlijkheid wordt uiteindelijk altijd beloond!

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

SUPER SMASH BROS. BRAWL



Hey hey,
Ik ga in de meivakantie naar New York en ik las dat Super Smash Brothers Brawl uitkomt ergens in maart in Amerika.
Nou was mijn vraag of ik zou wachten met kopen tot hij in Europa uit is of gewoon meteen kopen, mocht ik daar de kans voor hebben (Ik speel de game uiteraard in het Engels).
grtz,
Lucas | Internet

Het probleem is dat wanneer je de game in de US zou kopen, je ook een US Wii nodig hebt om te spelen. Heb je die? Dan haal je die game gewoon! Alleen effe bij de douane op Schiphol een onschuldig deuntje fluiten en doorlopen met het meest onnozele gezicht dat je je kunt voorstellen (zo'n beetje als onze nieuwe redacteur Wouter normaal kijkt).

BURNOUT PARADIJS



Hey PU mensen,
Naar aanleiding van J.J.'s review van BO Paradise wil ik graag een paar dingen rechtzetten die J.J. als fouten zag.
1. Als je een event aan het doen bent dat je direct wilt stoppen, bijv. omdat je hem al gewonnen had, hoef je niet meer dan vijf seconden stil te staan en je bent gelijk uit de race.
2. Om niet in een race terecht te komen die je al gedaan hebt, kun je gewoon één seconde op de startplaats van de race stilstaan en dan komt er een tekst in beeld als je het al hebt gedaan.
3. Ik neem aan dat het feit dat er geen persoon in de auto zit, niet in het cijfer mee berekend is? Respect voor J.J.'s mening natuurlijk, maar het doet echt niets af aan de spelervaring of de intensheid van de crashes :-)
4. Ook begrijp ik de verafschuwing (waarschijnlijk zwak uitgedrukt) over de map onderin, maar al was die map groter, dan kon je hem nog niet gebruiken tijdens de snellere races. Burnout is gewoon te snel.
Je moet gewoon, wat ook wel gaat gebeuren als je het spel speelt en aan het rondcruisen bent, op zoek naar borden en hekken en auto's, en zo de globale map in je op gaan nemen, net als dat je na een tijdje precies weet hoe San Andreas er ongeveer uitziet. Als je de langzame races hebt gedaan, waarbij je makkelijk op de map kan kijken, leer je veel plaatsen al een beetje kennen. En je kan altijd tijdens een race op select drukken om de grote kaart te bekijken en een route voor jezelf te onthouden. Genoeg herkenningspunten in Paradise, lijkt me zo. Voor mijn gevoel is Burnout alsnog die Gold Award waard, als jij vond dat Paradise al flink die kant op stormde. En anders de volgende keer Steven op Burnout zetten? (zie strip van dat nummer :-))
Anyways, bedankt voor jullie tijd.
Groeten,
Alex Wijnmaalen | Internet

Bedankt voor de tips. J.J. is inderdaad zo ongelofelijk ongeduldig dat hij vijf seconden wachten al als een eeuwigheid beschouwt. De man heeft al drie keer een afhaal Chinees verbouwd omdat z'n bestelling (altijd Kikkerbillen met zwarte bonensaus) te lang op zich liet wachten. Overigens leek het ons gezien de strip juist niet zo'n goed idee om Steven erop te zetten...

JEANNE D'ARC

Hey PU,
Even een korte vraag: wanneer komt nu in godsnaam die review van Jeanne D'Arc op de PSP? Elke keer staat er wel iets over in het Smorgasbord, maar hij komt maar nooit. En ik kan ook al niks vinden over de Europese release. Dus wanneer komt hij uit en wanneer geven jullie een review?
Groet,
Jurjen Kingma



Het probleem is dat Sony onlangs heeft besloten de game niet uit te brengen in Europa! Jeroen had daar maar één reactie op: 'op de brandstapel met die gasten!'



Yo PU gasten, ik las in het vorige nummer dat jullie alleen maar vette art plaatsen. Nu heb ik een wel aardig gelukte tekening van twee van de vetste game characters ooit. Jawel, Ryu Hayabusa en Lara Croft, ofwel een moordmachine van de dood en alle puntige dingen, en een schone met hersenen en mega skills, rechtstreeks afkomstig uit de zevende hemel. Haha, denken jullie nu, die gast denkt dat ie teken skills heeft,

YO!ART



en op zich ben ik een heel fanatiek tekenaar, maar skills denken te hebben, nahh, ik doe niet aan die shit. Zolang je jezelf nog niet als goed beschouwd blijft de drang dat wel te worden en dus vooruit te gaan. Mjah, daarvoor mail ik jullie niet. Ik hoop dat jullie hem vet vinden in elk geval. Alvast bedankt en met vriendelijke groet:
Ronald van der Kooi | Sneek

Skoane akward boai!

GAME OMA

Beste kanjers van de PU,
Met de kerst hebben wij aan onze oma een Nintendo DS gegeven, en blij dat ze er mee is! Haar favoriete spel is Solitaire, van de 42 in 1 spelklassiekers (eigenlijk ook alleen maar die, van het hele spel), en af en toe speelt ze ook Brain Training. Mijn oma is echt de tofste oma die iemand zich kan wensen!
Groetjes,
Debbie | Internet



Beste Debbie, gezien de foto vermoeden we dat jouw oma denkt dat ze een klein breimachientje heeft gekregen.



RARE PLAATJES

HEY GASTEN!!
IK ZAT VANDAAG DE GAME ASSASSIN'S CREED TE SPELEN. NA EEN HELE TIJD RONDBANJEREN IN DE KINGDOM ZAG IK WEER ZO'N HOUTEN FORT STAAN. IK ZAG ER VANUIT DE VERTE IETS OP STAAN. IK DACHT, IS HET EEN SOLDAAT? IS HET EEN KING RICHARD'S FLAG? NEE! HET WAS EEN PAARD?! IK HEB EEN MINUUTJE STAAN KIJKEN EN DACHT: DAKKANNIE!! HOE KOMDADINGDAAR?
IK HEB ER SNEL EEN FOTO VAN GEMAAKT WANT MISSCHIEN VLIEGT IE STRAKS NOG WEG OOK!
DIT BRACHT ME OP HET VOLGENDE IDEE: WAAROM GEEN NIEUW RUBRIEKJE IN DE YO!POST MET HET GRAPPIGSTE, RAARSTE OF ONMOGELIJKSTE INGAME SCREENSHOT? GAT IN DE MARKT!
IK ZOU ZEGGEN "KEEP UP THE GOOD WORK!"
GREETZZZ!!!
BEN VAN TURNHOUT | INTERNET

Nou Ben, wellicht heb je hierbij een nieuwe Yo!Post rubriek in het leven geroepen. Maar even voor de duidelijkheid, dat paard is natuurlijk ook een Assassin. Hij kan dus ook overal op klimmen en over balken springen.
Dus iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar: REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.

KORTE VRAAGJES

Hey PU, ik heb wat vraagjes.
1. Ik wil een RTS voor de PC kopen, welk spel raden jullie me aan?
2. Ik ben op zoek naar een shooter voor de Wii, gezien ik Red Steel al heb uitgespeeld. Waar zouden jullie voor gaan?
3. Zouden jullie alsjeblieft ook een 'cheat-zone' willen starten in jullie blad of op de website?
MVG,
Magnus Skar | Internet

1. Het hangt er een beetje vanaf hoe goed je bent in RTS games. Supreme Commander is namelijk erg tof, maar voor een beginner is Command and Conquer misschien net even wat beter geschikt.
2. Oei, een shooter op de Wii, knap dat je het nog aandurft. Wij zouden gaan voor Medal of Honor Heroes 2... niet super goed maar wel de beste shooter op de Wii.
3. Cheaten is niet cool. Voor tips en tricks kun je naar www.gamefaqs.com gaan, daar staat werkelijk alles!!

Yoooo PU!!!!
Ik ga niet lopen slijmen want jullie weten hoe goed jullie zijn, maar ik heb een paar vraagjes.
1. Komt er nog een WarCraft 4? Want WarCraft 3 was toch wel het vetste spel ooit van Blizzard (speel het nog steeds).
2. Gaat Football Manager Live maandelijks geld kosten (en hoe duur wordt het)?
3. Waarom wordt er zo weinig geschreven over manager games?
groeten,
Sjoerd | Internet

1. De geruchten gaan dat er inderdaad achter de schermen wordt gewerkt aan WarCraft 4... maar dat heb je niet van ons.
2. We vermoeden van wel, hou rekening met een Eurootje of tien per maand. Maar goed, het is dan ook verslavende shit.
3. Dat komt omdat niet zo heel veel lezers footballmanagers spelen, dezelfde reden waarom je niet zoveel over NHL of NFL games leest.

Hey PU,
Ik ga binnenkort een Wii kopen. Wat is nou een echt leuk spel voor de Wii?
Verder heb ik nog paar vraagjes.
1. Waarom worden Xbox (geen 360) spellen niet meer zoveel gemaakt?
2. Waarom heb je Call of Duty 3 binnen twee uur uit?
3. Komen er nog meer Sims?
4. Wat voor cijfer geven jullie de Nintendo Wii?
suc6 met alles,
Bob | Internet

Volgens ons kreeg Mario Galaxy wel een redelijk cijfer...
1. Omdat Microsoft besloot dat ze niets meer met de oude Xbox te maken wilden hebben.
2. Wij adviseren een bezoek aan de plaatselijke horlogemaker.
3. Helaas wel.
4. Een dikke Gold Award!

Yo gasten van de PU,
Ik heb 500 Euro: zal ik een PSP kopen of een PlayStation 3?
Kristiaan Boschot | Internet

Een PS3 natuurlijk en dan haal je meteen het nieuwe pakket met Ratchet and Clank en Uncharted!

Hey PU mensen,
1. Ik heb besloten om een next-gen console aan te schaffen en omdat de PS3 duurder is, heb ik mijn oog laten vallen op dat mooie Xbox 360 pakket van Bol van 390 euro en drie games: Halo 3, Forza 2 en Viva Pinata (Viva Pinata voor mijn broertje). Maar is dit een goede keus of kan ik toch beter voor de PS3 gaan?
2. Aangezien mijn budget klein is, kan ik me voorlopig slechts één game veroorloven. Zal ik wachten op GTA IV, aangezien ik met Halo al een vette FPS heb?
3. Kun je ook online gamen met Xbox Live Silver?
4. Is er al sprake van een nieuw GTA deel op de PSP?
5. Oh ja, kan J.J. ons helpen verhuizen?
Nou dat was het, en jullie blad is gewoon top ga zo door.
slijm,slijm :P
Rien | Internet

1. Voor 390 Euri haal je wel een next-gen plus een drietal toffe games in huis, en stiekem vind je Viva Pinata ook wel leuk ;-).
2. Moet je doen; Jeroen heeft GTA IV gespeeld en raakt er niet over uitgepraat.
3. Nee, je zult een Gold account moeten aanschaffen, wat dat betreft is dat bij de PS3 dan wel weer gratis.
4. Rockstar laat daar nog niets over los.
5. Helaas, Rien. Sinds J.J. een staartje in z'n haar heeft (écht waar, het is geen gezicht!) klaagt ie over rugpijn.

VIKING: BATTLE

Creative Assembly heeft een geweldig recept bedacht! Men neme een flinke dosis hack 'n slash, voegt daar wat RPG-elementen aan toe, en brengt het geheel op smaak met een vleugje free-roaming. Het resulterende gerecht heet Viking, en Maarten kan er geen genoeg van krijgen!

POWER UNLIMITED GOLD



Skarin. Zo heet de held van dit verhaal. Een gesneuvelde krijger, die door Freya, de godin van de liefde en schoonheid, weer tot leven wordt gewekt. Skarin voelt zich beter dan ooit, want Freya heeft een ruige vechtmachine van 'm gemaakt. Hij ziet eruit als een echte held, met lang blond haar, een fors litteken op z'n kop en biceps groter dan meloenen.
Zijn standaarduitrusting bestaat uit een bijl, een zwaard en een harnas met stoere bloedvlekken. Met zo iemand wil je wel aan de slag.



BATTLE FOR ASGARD

Er rust een zware taak op de brede schouders van Skarin. De zwartharige Hel heeft met haar minions heel Midgard veroverd.
Huh? Hel? Midgard?
Nee, die namen zijn niet zomaar uit de lucht gegrepen, zoals de kenners van Noordse mythologie al hadden begrepen. Check het kader voor een verklaring van de belangrijkste namen. Dan ga ik hier gewoon even verder vertellen over die Hel.
Hel werd door oppergod Odin uit Asgard verbannen, en nu zint ze op wraak. En niet zo maar een beetje wraak. Met haar ondode leger brengt ze in een apocalyptische setting de toekomst van de hele mensheid in gevaar.
Het avontuur begint in deze duistere tijden, waarin vrijwel alle Vikingen gedood of gevangen zijn.
Je begrijpt het al, de tijd van Skarin is gekomen om de mensheid te bevrijden. Niet alleen voor die mensheid, maar ook om uiteindelijk een plaatsje naast Odin in het Valhalla te verdienen. Het is tijd voor de Battle for Asgard!



MIDGARD

Het eiland waar Skarin aan zijn queeste begint heet Nifleberg. Dit eiland is ongeveer een vierkante kilometer groot en opgesplitst in twee delen. Tussen beide eilandhelften bevindt zich een houten ophaalbrug, die onze blonde held op een gegeven moment naar beneden moet zien te krijgen.

"VIKING IS GEWOON EEN ONWIJS BRUUT SPEL EN VAN IEDEREEN DIE ANDERS BEWEERT, HAK IK Z'N HOOFD ERAF!"

Viking bevat in totaal drie van dit soort eilanden: elk verdeeld in twee delen. Maar ze worden telkens wel een stukje groter, complexer en mooier.
Er zijn enorm veel warpportalen over de spelwereld verspreid, dus je hoeft je geen zorgen te maken dat je veel moet lopen. Wat overigens helemaal geen straf zou zijn, want Nifleberg en de andere eilanden zien er echt schitterend uit. Het enige wat ik miste waren de wilde beesten.

VRIJHEID

Vanuit een klein dorpje, dat als enige nog in handen van de Vikingen is, begint Skarin aan zijn missie.
Vanaf je eerste stappen op het eiland, ben je eigenlijk helemaal vrij om te doen en laten wat je wilt. Je kunt side-quests voltooien, door bijvoorbeeld een ton bier buit te maken en naar de plaatselijke zuipschuit te brengen. Het voornaamste doel blijft echter altijd helder en dwingend: zorg dat je leger groter wordt.
Her en der over het eiland verspreid, bevinden zich namelijk vestingen waarin Vikingen gevangen worden gehouden. Je kunt ze bevrijden op de manier die je het best bij je nieuwe bestaan als Viking vindt passen.

NOORDSE MYTHOLOGIE VOOR PU-LEZERS EN ANDERE DUMMIES

Toegegeven; het is niet altijd even gemakkelijk, die Noordse mythologie. En omdat er hier in het Nederlands onderwijs geen aandacht aan wordt besteed, is de kans groot dat je geen benul hebt wat er met namen als Midgard, Asgard, Valhalla, Odin en Loki wordt bedoeld. Vandaar dit leerzame overzichtje in de PU. Leer je als gamer ook eens wat anders dan moorden en plunderen.
FREYA: Dochter van Odin en godin van de schoonheid en de liefde.
HEL: Godin van de duisternis en de dood. Is verbannen vanuit Asgard omdat ze Odin niet gehoorzaamde. Neemt wraak door de mensheid uit te roeien met haar ondode leger. Hel is de dochter van Loki.
ODIN: Odin is een soort masterchief. Hij is de heerser en het Valhalla is van hem.
LOKI: God van de problemenmakerij. Het zou een broer van Wouter kunnen zijn.

FOR ASGARD

MAARTEN GAAT VOOR DE BIJL

Sluip je naar zo'n 'gevangenis' toe, of slacht je eerst alles en iedereen in de omgeving af? Aan jou de keuze.
Ik sneakte er meestal naartoe, want dan helpen de bevrijde gevangenen je de vijanden te verslaan, waarbij ze ook echt slimme manoeuvres kunnen maken.
Als er bijvoorbeeld een groep nieuwe soldaten een verslagen dorp binnentrekt, zullen jouw manschappen zich verstoppen en de vijand proberen te verrassen!

GELD MOET ROLLEN

Door de quest-achtige opzet voelt Viking soms een beetje aan als een RPG. Het enige dat ik miste was de experience die je normaliter zou ontvangen. Je wilt door al dat knokken immers ook wel wat sterker worden. Maar Skarin heeft geen stats of level.
Als je een dorp hebt bevrijd, een recept hebt veroverd of iemand hebt geholpen, kun je wel een beloning verwachten. En net als in onze beschaafde wereld bestaat zo'n beloning uit keiharde cash.
Daarmee koop je werpbijltjes, health potions, voedsel en schatkaarten. De beste plaats om je pegels te investeren is echter de Arena, een plek waar je nieuwe moves leert.
Zo maken je acties je met een omweggetje dus toch steeds sterker.

HEERLIJKE COMBAT

Het vechten speelt een grote rol, en juist dit onderdeel is extreem verslavend. Het voelt heerlijk aan en is ook nog eens een genot om naar te kijken. Skarin beschikt niet alleen over een lichte en zware aanval, maar ook over een manier om te blokken en te ontwijken.
Er zijn behoorlijk wat moves die je tegen betaling aan je arsenaal aan mogelijkheden kunt toevoegen. Er is een speciale aanval gekoppeld aan elke soort vijanden.
Mijn favoriet is Fenrir's Bite. Het is een soort stealth attack. Je besluipt een vijand van achteren om 'm vervolgens in één harde klap met beide wapens



tussen de ribben te prikken. Solid Snake is er niets bij.
Hoe meer moves je leert, hoe meer je je een brute Viking begint te voelen. Het doden van tegenstanders doet ook telkens weer een beroep op je creativiteit. Zo van, 'Goh, wat zal ik nu weer eens doen?'.
De fatality moves zijn bloederig en worden prachtig vertraagd weergegeven, zodat je precies kunt zien waar dat afgehakte hoofd naartoe vliegt en hoe die gekliefde torso in twee stukken uiteenvalt.
Je begrijpt het wel, dit is geen game die je gezellig met je moeder of kleine broertje gaat spelen.

MAGISCHE RUNES

Skarin is sterk en handig met z'n wapens, maar soms kan ook deze held wel wat extra power gebruiken. Gelukkig kan hij daar ook over beschikken, en wel door de zogenaamde Runes. Het werkt als volgt.
Je bouwt door het doden van vijanden energie op, en deze energie is om te zetten in vuur-, ijs- en bliksemaanvallen.
Zo bevriezen je vijanden als je zwaard met ijsenergie is betoverd, en kun je ze letterlijk tot ijsblokjes hakken! Met vuurkracht veroorzaak je simpelweg veel meer damage. Die Runes heb je echt nodig, helemaal als je tegen de grotere groepen vijanden strijdt. Je moet ze alleen wel kunnen betalen. Niet met ijsblokjes, maar met geld. ➤





FENRIR: Fenrir is de zoon van Loki. Een wolf die in de grote eindstrijd die Ragnarok heet, Odin moet gaan uitschakelen. Op zijn beurt wordt deze actie weer gewroken door Vidar, de zoon van Odin.
MIDGARD: Onder Midgard wordt in de Noordse mythologie de mensenwereld verstaan. Vergelijkbaar met Midden-Aarde in The Lord of the Rings, alleen is het in de Noordse versie een eilandengroep die praktisch niemand kan bereiken.
ASGARD: Het episch centrum van Midgard, de plaat waar de goden wonen.
VALHALLA: Dit wordt ook wel Odin's hal genoemd. Een plaatst voor verslagen krijgers die zich hebben bewezen voor hun medestervelingen. Valhalla bevindt zich in Asgard.
RAGNAROK: De grande finale: de grote battle tussen... nou ja, het goede en het kwade, om het maar even lekker simpel te houden.



LEGER UITBREIDEN

Hoe vrij je ook bent in je aanpak, je pad leidt uiteindelijk wel weer naar diezelfde grote veldslagen. Zo heb je halverwege een eiland telkens een groot gevecht waarmee je jezelf toegang verschaft tot het tweede deel van het eiland. Ook op het tweede deel is vervolgens weer genoeg te doen en te bevrijden, dus blijf je altijd gemotiveerd om zo'n veldslag aan te gaan. En te winnen.

Het voelt fantastisch om je leger op deze manier uit te bouwen. Eenmaal bevrijd, rennen de verheugde strijders naar een portal en verdwijnen ze. Het is dus niet zo dat ze continu aan je zijde vechten. Slechts bij grotere gevechten kun je ervoor kiezen hun hulp in te schakelen.

Ik zal je alvast verklappen dat dit soort veldslagen in je uppie onbegonnen werk zijn.

SOLID SKARIN

Voordat de laatste grote slag om Nifleberg is gestreden, moet Skarin een amulet van energie voorzien zodat hij de hulp van een gigantische, vuurspuwende draak kan inroepen. Maar dat gaat niet zomaar.

Want dat opladen kan alleen bij Darkwater Portal, gelegen in de laatste vesting van de mannen van Hel. Het wordt een missie waarvoor zelfs de vechtlust van onze vriend Skarin tekort schiet.

Dankzij een zwakke plek in de vestingmuur, waar een kleed over de punten van het houten hekwerk hangt, kan Skarin gelukkig de bewaakte ingangen ontwijken.

Maar dan nog... er patrouilleren hier honderden zwaar bewapende mannen. Het is tijd om te sneaken. Het betere sluipwerk, waar zelfs Solid Snake van zou smullen, en waarmee de gameplay weer een heel andere lading krijgt.

AFWISSELING

Zoals je misschien al had begrepen, biedt Viking volop afwisseling in zowel de gameplay als de landschappen.

Je wandelt bijvoorbeeld door een dicht bebost gebied, om een paar minuten later het strand te bereiken. Weer enkele minuten later ontdek je een primitieve basis. Verderop in het spel kom je complete steden van hout, forten van steen en andere basissen tegen.

Of zo sta je het ene moment te hakken als een wildebras en moet je vervolgens een fort infiltreren, houd je rekening met patrouillerende guards en sluip je rond als een rogue. En natuurlijk ga je vervolgens helemaal los in de wreedste fasen van dit spelletje: de epische veldslagen!



HALEN ALS

- Je droomt van biceps, groter dan meloenen.
- Die massale veldslagen uit films als Braveheart, Lord of the Rings en Gladiator helemaal je ding zijn
- Je bent afgewezen voor de slagersvakschool, en toch je roeping wilt volgen.



DE GRANDE FINALE

VIKING: BATTLE FOR ASGARD




Dat is waar het allemaal om draait. De grote battle, om het betreffende eiland te verlossen van de troepen van Hel.

Meestal ben je alleen op pad, maar nu trek je er met je zelf samengestelde leger op uit.

Voor het spektakel begint, maken je troepen een dansje, we kennen het uit Total War. Maar nu maken ze bijna allemaal een verschillende dans!

Het is echt ongelofelijk hoe groot de legers zijn die tegenover elkaar staan en op elkaar beginnen in te hakken. Ik heb het over honderden, misschien wel duizenden manschappen!

Er lopen gewone minions rond, maar ook champions en shamans. Door die grotere gasten te verslaan, krijg je een token waarmee je de luchtaanval van jouw draak kunt inzetten. Hier begint het strategische deel, want het bepalen waar je een regen van vuur wilt laten neerdalen vereist enig denkwerk.

Het beste is om de shamans als eerste uit te schakelen. Zij stampen immers nieuwe troepen uit de grond alsof er in die tijd al kinderbijslag bestond.

Het inzetten van de draak is zo vet en spectaculair! Het is te wreed voor woorden hoe die hulpeloze tegenstanders al brandend en schreeuwend door de lucht vliegen en als lappenpopjes ergens in het stof neerploffen.

BOSSBATTLE

Ben je bijna klaar met het uitroeien van belangrijke gasten, dan wacht daar de ultieme boss-battle voor Skarin. Gek genoeg sta je er nu weer alleen voor.

Een gigantische dikke, kale gast met een zwaard groter dan de Eiffeltoren is niet makkelijk te verslaan, maar dankzij het ontwijken en toeslaan als hij uitgezwiept is, is het via een quicktime-eventje toch nog verbazingwekkend snel gepiept.

De battle is gestreden en het gevecht om het tweede eiland kan beginnen. Maar fuck! Dat ziet er nóg cooler uit! Hier kun je nóg een draak onder je hoede krijgen! Er zijn forten, kastelen en complete legers te vinden!

De opbouw in Viking is echt goed gedaan. Het begint rustig en per uur dat je het speelt wordt het allemaal groter, actierijker en indrukwekkender. ➤





WAT EEN GAME!

Ik ben helemaal blij met Battle for Asgard. Het ziet er allemaal ook zo prachtig uit.
Hoe het water langs rotsen sijpelt, hoe een licht briesje het gras laat bewegen, hoe de lichtinval op natte, houten steigers weerkaatst, hoe de vlammende ontploffingen een fort in puin leggen, hoe de bloederige gevechten geanimeerd worden. Het kan niet op.
Ook het overweldigende geluid van de oorlog is overtuigend, net als de gierende wind, het gedrup van water in grotten en de opzwepende wardrums. Het laatste deed me denken aan Lord of the Rings, net als de draken en de grote veldslagen. Ik raak niet uitgepraat. Ik moet dan ook echt m'n keiharde best doen om niet te gaan spoileren.
Misschien zou ik wat meer diepgang kunnen eisen en kun je zeuren over de A.I. in die gigantische veldslagen, en het feit dat de gasten die je bevrijdt al zwaarden op zak hebben en zelf ook heel makkelijk zouden kunnen ontsnappen, maar dan verpest ik de spelvreugde voor mezelf.
Ondanks wat kleine puntjes die voor verbetering vatbaar zijn, is Viking gewoon een onwijs bruut spel en van iedereen die anders beweert, hak ik z'n hoofd eraf.
Liefhebbers van Braveheart, Lord of the Rings en Gladiator (elke gezonde man dus) gaan keihard genieten van met deze game.



SPARTAN: TOTAL WARRIOR

Hoewel de ontwikkelaar Creative Assembly vooral bekend is van de RTS-serie Total War, hebben ze in 2005 ook nog de game Spartan: Total Warrior voor de Xbox, GameCube en PlayStation 2 afgeleverd. Je zou het grofweg de voorloper van Viking kunnen noemen, alleen zijn de Spartanen nu vervangen door de veel stoerdere Vikingen.

ZELFMOORD

Doodgaan levert in Viking maar weinig ergernis op. Je komt terecht in de beginbasis van het eiland en kunt in no-time weer teleporteren naar het gebied waar het fout ging. Ben je dus te lui om terug te lopen naar een portal of dorpje, dan kan een zelfmoordactie de snelste manier zijn. Het is laf, maar hey, het kán! Wat zeg je, is dit geen Easter Egg? Oké, misschien niet, maar het leek me wel een aardige tip. Ik heb sowieso helemaal niets met Pasen.







NA REGEN...

Na regen komt zonneschijn. Een passender gezegde kun je niet verzinnen voor het spel Viking. Want zolang gebieden onder het bewind van de Hel-troepen gebukt gaan, is het er maar een grauwe toestand. Het regent, het waait en er hangen donkere wolken in de lucht.
Zodra je een dorpje bevrijdt, stopt de regen. Wolken verdwijnen en de zon begint te schijnen. Kwetterende vogeltjes, een licht briesje en groen gras zetten vervolgens de toon. Het kwaad is uit de wereld verdreven.
Het is een wereld waarin je zou willen wonen, ware het niet dat er geen fuck meer te doen is en je verder moet, om ook bij de volgende vestingen de zon te laten schijnen.

CONCLUSIE

In games wil ik gewoon killen. Zoveel mogelijk. Als dat er dan ook nog eens extreem bruut uitziet, ben ik al een blij mens. Maar door de briljante en immer motiverende spelopbouw biedt Viking veel meer dan die mooi geanimeerde slachtpartijen. Als je begint met spelen, word je er helemaal door opgezogen.


MAARTEN

SCORE 90

[illegible]

18+

POWERSPY

- Je kunt er op wachten en het duurde [illegible] ook niet lang voordat Jack Thompson zijn [illegible] hoofd weer eens op TV toonde. De mafkees die onlangs in de VS vijf studenten neerknalde, bleek namelijk vier jaar terug Counter-Strike te hebben gespeeld. En 1 + 1 is natuurlijk 2.
- Het feit dat de kneus al een paar [illegible] medicijnen niet meer gebruikte en door psychiaters als redelijk kierewiet werd beschouwd, deed er even niet toe.
- We mogen echt blij zijn dat er in de tijden van mannen als Hitler, Pol Pot of Stalin nog geen spelcomputers bestonden, anders zou Jack Thompson meteen naar CNN stappen en…
- Voor het eerst is er echt betrouwbaar nieuws verschenen over een PSP Phone. Official PlayStation Magazine UK meldde dat Sony er druk mee bezig is en dat de gadget nog dit jaar zou kunnen verschijnen.
- Het lijkt ons cool, als we 'm tenminste normaal tegen het oor kunnen houden…
- Pers- of pr-berichten zijn over het algemeen bedoeld om een game te boosten, er een hype omheen te bouwen. Daarom snappen we ook niet helemaal waarom developer Bethesda rondbazuint dat de wereld van Fallout 3 de helft kleiner is dan die van hun vorige game Oblivion.
- En dan is die wereld ook nog eens de helft meer verwoest.
- De wandelende lucifer van Liverpool, Peter Crouch, zit in FIFA Street 3, en EA heeft hem er in de game laten uitzien als een drie meter lange anorexia patiënt.
- Toch is Crouch een waardevolle speler, want hij is de enige voetballer die een Achievement naar zich vernoemd heeft gekregen. Kwestie van drie keer scoren met deze jongen en je hebt 'm binnen.
- Overigens zal Crouch zelf niet met zijn fysieke bouw zitten, want de man heeft 's avonds wel een van Engeland's mooiste topmodellen in bed liggen.
- Gezien de lichaamsbouw van het gemiddelde model, kunnen ze in ieder geval samen lekker breeduit liggen.

"HET ZIJN EEN STELLETJE LIEGENDE KLOOTZAKKEN EN ZE WETEN HET!"

3D Realms-baas Scott Miller reageert op de Dalles Times die berichtte dat hij gezegd had dat Duke Nukem Forever nog dit jaar uit zou komen.

DE ARCADE-HAL IS DOOD. SLIK!!!

In onze jonge jaren (toen we allemaal nog lang haar hadden en J.J. kort) gooiden we menig zakje munten stuk in de arcadehallen. Maar die tijden zijn voorbij. Jammer, want als je alleen al ziet wat Konami voor moois op de Japanse AOU Arcadeshow liet zien, moet je toch wel even slikken. Wij in ieder geval wel…







WORDEN WE BLIJ VAN RED ALERT 3?

Onlangs kondigde EA via haar Command & Conquer Battlecast aan dat ze met C&C Red Alert 3 gaan komen. De Russen zullen in dit deel terug in de tijd gaan om te proberen dit keer wel de Sovjetmacht hoog te houden.

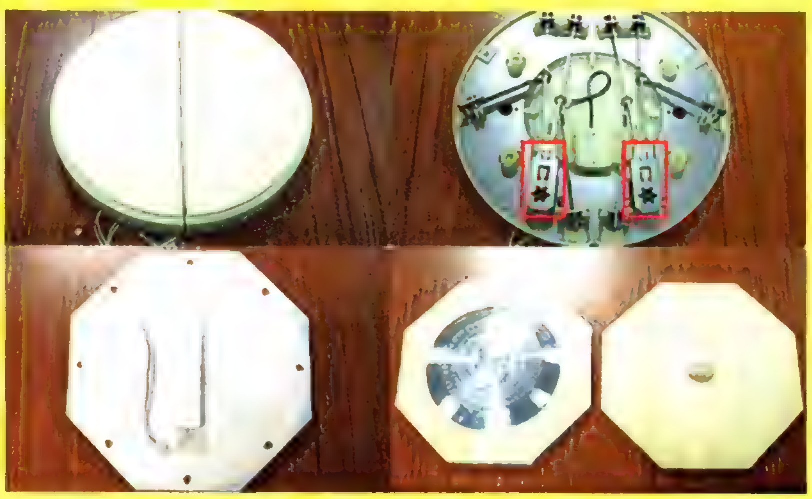
Aan C&C freak Jan de vraag of de RTS-fans hier heel blij van moeten worden. Immers, StarCraft 2 komt er ook aan.
Jan: "Dit is fantastisch nieuws. 2008 belooft nu al het jaar te worden van de legendarische revivals. Al moet ik er wel meteen bij zeggen dat ik StarCraft 2 hoger inschat. Westwood, de oorspronkelijke makers van Red Alert, bestaat niet meer, terwijl bij Blizzard nog steeds veel van de oorspronkelijke kopstukken ook nu weer achter StarCraft 2 zitten.
Toch doen de eerste screenshots van Red Alert 3 weer lekker old school aan en kan ik niet wachten om met mijn Tesla wapens mijn vijanden strategisch te roosteren. Het wordt een mooi jaar voor RTS liefhebbers!"



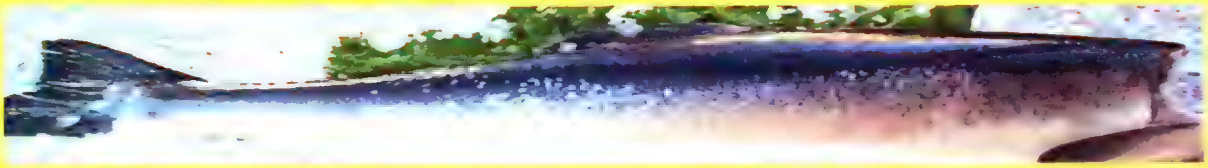
DE Wii-FIT PLATES DIE HET NIET HAALDEN

Waarschijnlijk zal het 99% van de PU-lezers aan hun getrainde reet roesten (of ze moeten een strakke fitness vriendin hebben), maar de Wii Fit, Nintendo's antwoord op al die dikke mensen, komt eraan.

Zoals bij alle hardware, vielen er tijdens het ontwikkelingsproces van Wii Fit meerdere prototypen af. De PU heeft de hand weten te leggen op beelden van een afgekeurd exemplaar.
Deze Wii misFit werd niet alleen afgekeurd omdat het meer op een verkeersbord lijkt dan op een stoer fitnessapparaat, maar ook om gameplay-gerelateerde redenen. Dit prototype kon namelijk slechts bewegingen in twee richtingen aan. En omdat dit inderdaad wat saai zou worden (links, rechts, links, rechts en dan nu, weer links, rechts, links, rechts), moest men opnieuw naar de tekentafel.



ACHIEVEMENT POINTS IN DE VORM VAN RAUWE VIS

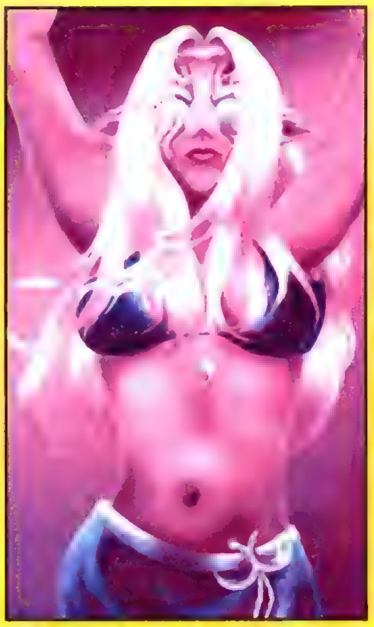


Iedereen die een Xbox 360 bezit, is bezig met zijn digitale penis. Geef het maar toe.

Ook wij vinden het leuk om zoveel mogelijk achievement points op ons conto te schrijven. Je kan er niks mee, je koopt er geen bier voor, je versiert er geen chick mee en je kunt het niet eten, maar leuk is het wel.
In Japan gaan ze nog een stap verder. Bij de Japanse mobile-visgame Ippon Zur worden goede prestaties omgezet in een... koerier die je een stuk rauwe vis komt brengen. In het echt dus.
Tijdens de game kun je namelijk meedoen aan een spelletje op een gokkast. Krijg je drie vissen op een rij, dan ontvangt een visboer in jouw buurt meteen een belletje dat hij de vis op jouw adres moet afleveren. Leuke geste, maar wat als je niet thuis bent? Douwen ze die kabeljauw dan bij je door de bus? Zal lekker meuren als je net op vakantie bent gegaan...

WORLD OF WARCRAFT LEIDT TOT SCHEIDING

Een Amerikaanse vrouw is onlangs van haar man gescheiden omdat hij meer tijd in World of WarCraft stak dan euh... in haar.



Volgens de dame die gezegend is met de naam Joyce, kwam haar man doordeweeks om zes uur thuis, stopte wat voedsel in z'n mond en speelde vervolgens tot drie uur 's nachts door. In het weekend was het nog erger. De man stond zaterdag en zondag vroeg op om meteen te beginnen, en pas ver na middernacht te eindigen.
Ondanks dat wij vinden dat ze zeurt (hé, hij gaat tenminste niet vreemd, noch heeft hij een alcoholprobleem en is ie niet handtastelijk), verbrak ze onlangs het huwelijk, haar ex achterlatend met een huis, een PC, een game en een level 72 Night Elf.
Het bizarre van dit hele verhaal is dat deze Joyce deels zelf schuld is aan dit huiselijke drama; ze is namelijk werkzaam bij Blizzard en heeft haar man de game gegeven...

SPELFIGUREN GAAN OVER GRENZEN

Waar is de tijd gebleven dat je Sonic nog gewoon in Sonic-games tegenkwam, en Street Fighters in, eh, Street Fighter-games? Na de schokkende aanwezigheid van Link in Soul Calibur II en Solid Snake in Super Smash Bros. Brawl, lijkt het hek van de dam.

Zo kun je in het aankomende Wii Love Golf gezellig een golfballetje slaan met Dhalsim uit Street Fighter II en Frank West uit Dead Rising, en zagen we Ulala uit Space Channel 5 in Sega Superstar Tennis spelen met de aapjes uit Super Monkey Ball en Samba de Amigo, terwijl je in New International Track & Field kunt hardlopen met Simon Belmont uit Castlevania en Piramid Head (die gast met dat driehoekige hoofddeksel) uit Silent Hill. What's next? Lara Croft meets Duke Nukem? Kratos in de volgende Kirby? Wij kijken inmiddels nergens meer van op.







POWERSPY

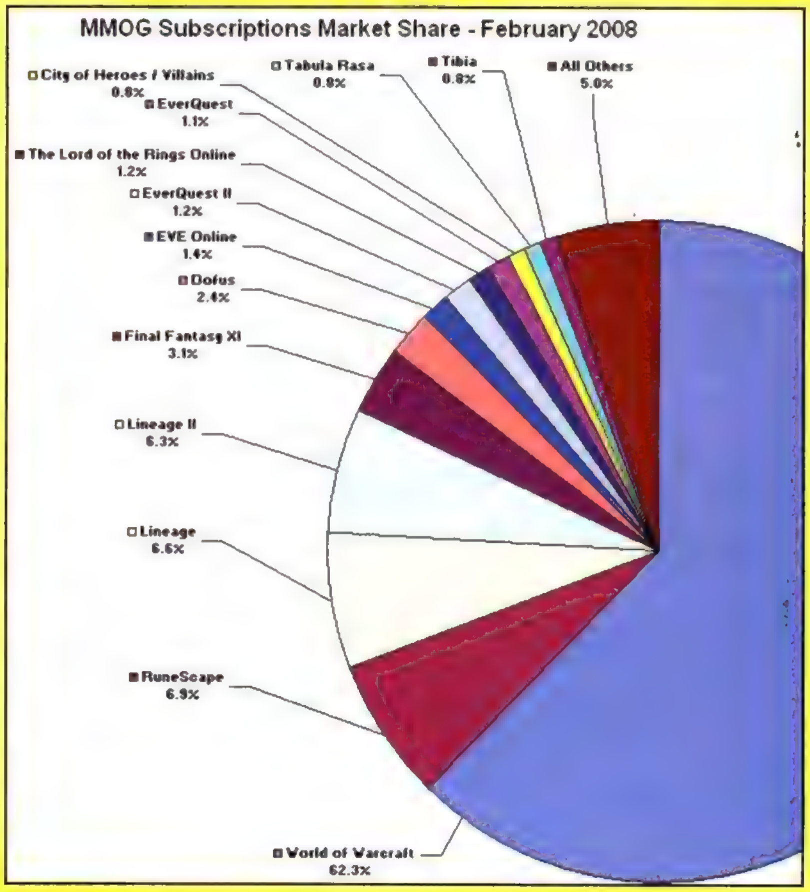
- Activision gaat een complete Guitar Hero-game rond de Amerikaanse rockband Aerosmith brouwen.
- De Powerspy wist niet eens dat die gasten nog leefden.
- Of zouden ze een inhalator in het pakket meeleveren en een spandex broek.
- J.J. kreeg tijdens de Codemasters trip naar GRID een Chinees diner aangeboden. Dat het begrijpelijkerwijs ging om de viering van het Chinees nieuwjaar en hiermee tevens het begin van 'het jaar van de rat' werd gevierd, had hem al aan het denken moeten zetten, maar gulzig als hij was, at hij zijn bordje netjes leeg.
- Met als gevolg dat hij de ruim bemeten douche annex wc die avond goed verkend heeft.
- Het etentje was sowieso al een weirde bedoening want er werd bediend door twee zeer luidruchtige Chinese dames, die slechts een zeer geringe Engelse woordenschat bezaten. De 'You want drinkie, drinkie', 'You want menjoe, menjoe' 'You want icie icie' schalden door de zaal heen.
- De consternatie bereikte een hoogtepunt toen een van de dames 'You want suckie suckie' riep. Waarop de pr-baas van Codemasters haar duidelijk maakte dat ze ook te ver kon gaan in haar gastvrijheid.
- Het bleek een misverstand want de dame wilde slechts 'sake, sake' aan het gezelschap aanbieden.
- Yamauchi meldde onlangs in een interview met veel tamtam dat Gran Turismo 5 Prologue de wereld-community bij elkaar zou brengen.
- Beste Yamauchi, wij waarderen uw autoporno ten zeerste, maar online gaming bestaat al een jaar of tien.
EA werkt aan een Nerf-gun voor hun gelijknamige Wii-game, zo wordt beweerd. De Nerf-gun kan waarschijnlijk niet alleen digitale kogels afvuren, maar ook plastic balletjes, voor als je tijdens het multiplayen er even goed de [illegible] in hebt.
- Zou dit dan de eerste game worden waar een link tussen geweld en games direct gemaakt kan worden?

POWERSPY

- Een winkelketen in de VS heeft aan de hand van feedback van klanten berekend dat 16% van de Xbox 360 consoles een 'rode ring van hatsekidee je Xbox 360 kapt ermee' krijgt.
- Hoe ze dat precies berekend hebben wilden ze niet vertellen, maar het nieuws kwam weer hard aan bij de mannen van Microsoft.
- De enige partij die er blij mee zal zijn, is het koeriersbedrijf dat de Xbox 360 komt ophalen als die voor reparatie naar Microsoft moet.
- Ex Shiny-baas Dave Perry is zeer verbaasd dat Microsoft de MMORPG gebaseerd op het Marvel universe heeft gecancelled.
- Volgens Perry heeft Marvel meer potentie dan de wereld van World of WarCraft, maar geeft iedereen al bij voorbaat de moed op bij het zien van de aantallen abo's die Blizzard binnenhengelt.
- In een arrogante bui wil de Powerspy dat ook wel eens over de PU en de concurrentie zeggen.
- Van NovaLogic hebben we lang niks gehoord. Toch is dit bedrijf door de oudjes onder ons heilig verklaard dankzij Delta Force: de eerste shooter die ons online snipen bracht.
- Als de Powerspy de teasers op de website goed begrijpt, werkt men aan een vervolg. Gezegend waren de tijden dat je tien minuten lang onbeweeglijk op een heuvel in het gras verborgen lag, om dan pas de radeloos om zich heen kijkende opponent met een nauwkeurig gemikte blauwe boon uit zijn lijden te verlossen.
- We hebben niks tegen de Wii. Voor sommigen van ons is het zelfs het nieuwe wereldwonder, maar op trips is het toch altijd weer leuk te zien hoe journo's giechelig reageren als er een Wii-game in een presentatie tussen twee next-gen games wordt gestopt.
- Zo kwam de Wii-game Emergency Mayhem (partystyle vuurtjes blussen, boeven vangen, etc.) tussen de demo van de shooter Damnation en racekraker GRID terecht. En daar sta je dan als Codemasters-medewerker te zwiepen met je Wii-stick in een cartoony landschap, terwijl er net op de Xbox 360 in moddervette graphics een horde zombies is neergelegd.
- De Powerspy betuigt bij deze respect aan deze mannen.

DE IJZEREN GREEP VAN WORLD OF WARCRAFT

Dat World of WarCraft de MMORPG-scene in een ijzeren greep heeft, is bekend. Veel uitgevers dachten na het succes van WoW een graantje te kunnen mee pikken van deze rage, maar helaas. De MMORPG-ner... herstel fan bleek nogal honkvast. Wat heet nogal, WoW ownt bijna 63% van de markt en laat slechts kruimels aan de rest over. Oftewel, de MMORPG-wereld is echt een World of WarCraft...



> "WAT DE PC NOG BOVEN WATER HOUDT, ZIJN 'SIMS'-ACHTIGE GAMES, 'WOW' EN WEB INTERFACE SPELLETJES. DAAROM IS DE PC VOOR MIJ VAN ONDERGESCHIKT BELANG."
>
> Gears of War-man Cliffy B zal niet snel een vriend van Jan worden.

COMMENTAAR

WAT WORDT IN 2008 DE TROEF VAN UBISOFT?

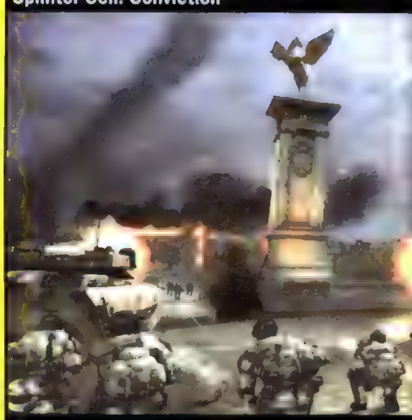


JAN

Assassin's Creed was voor Ubisoft de meest succesvolle titel ooit. Nog nooit verkocht een franchise zoveel stuks, en als we daar de DS en de PC versies die nu in de winkels liggen nog bij optellen dan heeft Ubisoft weinig reden tot klagen.
Toch lijkt het dit jaar iets minder voor de wind te gaan. Om te beginnen laat Brothers in Arms: Hell's Highway nog altijd op zich wachten. De game had in alle eerlijkheid nu gewoon af moeten zijn. Is Gearbox te druk bezig met andere dingen? En in hoeverre zullen games als Borderlands en Aliens, BiA straks dwarszitten? Haze laat ook maar op zich wachten, terwijl de PS3 zeker een lekkere first-person shooter kan gebruiken.
Vaste lezers weten dat ik uitstel van (top)games ter verbetering van de gameplay geen probleem vind, maar in beide gevallen begint er nu een vreemd onderbuikgevoel te knagen.
2008 moet natuurlijk ook het jaar van EndWar worden voor Ubisoft. Deze veelbelovende titel zal voor consoles zeker baanbrekend worden. Een volledige spraakgestuurde strategygame, en niet meer dat omslachtige geklik met je controller, zal het genre op de spelcomputer opnieuw op de kaart zetten. Maar EndWar is geen Assassin's Creed en zal simpelweg minder mensen aanspreken, puur vanwege het genre.
En hoe staat het met de nieuwe Splinter Cell: Conviction? Na de Leipzig Game Convention is het spel terug naar de tekentafel gegaan en inmiddels gehuld in een wolk van mysterie. Het zou zo maar kunnen dat het spel pas begin 2009 uitkomt.
En dan Far Cry 2. Dat kan een klapper gaan worden, ware het niet dat het spel eerst naar de PC komt en pas veel later naar de Xbox 360 en de PS3... of men brengt alles in een keer uit, maar dan pas eind 2008. Daarbij is Far Cry 2 inmiddels een van de vele open-ended sandbox shooters die dit jaar uitkomt, en met Red Faction: Guerrilla, Mercenaries 2 en Just Cause 2 in de maak, wordt het behoorlijk druk in het genre.
Dit alles bekijkend, lijkt het alsof Ubisoft dit jaar niet die ultieme, overrompelende klapper in huis heeft die AC vorig jaar was. Of is 't onrealistisch te stellen dat je ieder jaar zo'n klapper maakt?
En als je straks de verkopen van BiA, Haze, Far Cry 2 en EndWar bij elkaar optelt, heb je het natuurlijk toch weer over heel veel verkochte spelletjes...
Toch hoop ik nog op een troef van Ubisoft. Een project dat achter gesloten deuren is gehouden en dat tijdens de Ubidays in Parijs wordt onthuld. Wellicht een nieuwe Prince of Persia... dat zou toch wel heel erg leuk zijn. Of de nieuwe Driver,



Splinter Cell: Conviction



EndWar

APPLE VERSUS PSP & DS?

De website Macwereld.nl kwam met het bericht dat Apple begin februari een aanvraag zou hebben ingediend bij de USPTO, het Amerikaanse bureau voor patenten en merken, om de activiteiten onder de naam "Apple Inc." uit te breiden.

Nu zou ons dat allemaal niet zo boeien, ware het niet dat Apple spelcomputers en games toevoegt aan hun merk!
Om precies te zijn betreft het de volgende produkten: "Speelgoed, spellen en speeltjes, te weten: handheld apparaten voor elektronische spellen en videospellen; stand-alone spelcomputers; elektronische spellen anders dan aan te sluiten op TV-toestellen; LCD spelcomputers; elektronische educatieve spelcomputers en computerspellen die op batterijen werken."
Misschien is de kreet 'Apple goes gaming' iets overdreven, maar dat er games komen voor de iPhone lijkt duidelijk.
De stap naar een hippe handheld is dan natuurlijk zo gemaakt en Apple zou wel gek zijn niet mee te liften op het succes van de momenteel hard groeiende game-industrie. Het merk Apple is populair bij iedereen en als iemand een hippe gaming handheld kan maken, is het Apple wel.
Het zou ons niets verbazen als Apple ergens eind dit jaar een aankondiging doet omtrent het een of het ander.

COMMENTAAR

IS PC-GAMING DOOD?



J.J.

In de gesprekken die ik heb met de industrie, hoor ik vaak de quote "de PC markt is verziekt". Statistieken laten de laatste tijd duidelijk zien dat men steeds minder PC-games verkoopt. En developers zoals Cliffy B. die ooit bijkans 'PC for life' op zijn ass wilde laten tatoeëren, dissen het platform zelfs openlijk. Heeft de PC dus afgedaan als gameplatform of is er iets anders aan de hand?

Als je het zakelijk bekijkt, word je inderdaad niet vrolijk. En, eerlijk is eerlijk, de gamer is hier deels zelf schuld aan. De PC heeft bijvoorbeeld het meeste last van kopiëren waardoor complete genres van het platform verdwijnen. En het opzetten van een Xbox Live Gold membership voor de PC werd massaal gedist, terwijl geen Xbox 360-bezitter er problemen mee heeft om maandelijks te lappen. Maar ook de industrie zelf doet rare dingen. Neem de veel te uitgebreide vragenlijsten die je moet invullen bij STEAM, of die irritant lange en lastige installatieprocedures, of de bizarre systeemeisen (kuch, Crysis, kuch) die sommige PC-games met zich meedragen. Terwijl je op de console het schijfje er in stopt en hoppa.
Niemand kan ontkennen dat er commercieel gezien sprake is van een neergang van de PC, maar dat gebeurt niet omdat de PC ongeschikt zou zijn als spelcomputer. De PC als spelcomputer is gewoon niet lucratief meer ten opzichte van de console. Zelfs de nieuwe goudmijn, de MMORPG, blijkt slechts een goudmijn voor één bedrijf: Blizzard.
Op de console valt wel geld te verdienen. Gears of War staat nu op 4,5 miljoen stuks en het merendeel daarvan is voor de Xbox 360 verkocht. Dan is de keuze voor Cliffy en zijn broeders een makkelijke.
Het vreemde is echter dat er op de PC momenteel meer dan ooit

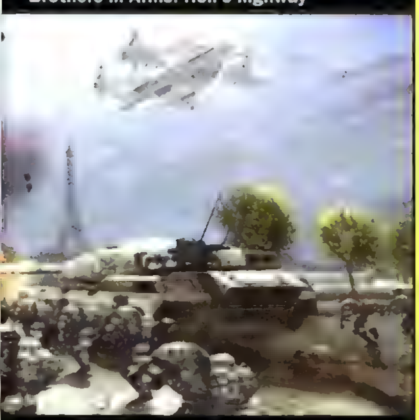


gegamed wordt. Alleen, en daar komt de aap uit de mouw, niet door ons. De casual markt met al die webbased-games gaat namelijk als een gek. Worden jij en ik niet blij van, maar so be it.
De markt voor dit soort kleine, snel en goedkoop te maken games is zeer groot. Iedereen heeft een PC, en niet iedereen hoeft per se high-end graphics en uren achtereen te spelen. Een beetje online schaken tegen een Taiwanees is voor velen al het ultieme geluk.
Als kleine ondernemer met weinig personeel kun je hier scoren, als Epic met meer dan honderd man in dienst niet.
De PC is dus niet dood als gameplatform. Ze is ziek gemaakt door de oude gebruikers, maar heeft nu redding gevonden in de omgang met een ander type gamer. Dat jullie dat niet leuk vinden, is verklaarbaar en begrijpelijk. Maar ga niet roepen dat de PC dood is; ze gaat gewoon vreemd.

aangezien Ubisoft die licentie een aantal jaar geleden oppikte.
Er moet nog een megaklapper komen dit jaar, eentje die we met z'n allen nog niet hebben zien aankomen. In 2009 wordt dat namelijk Assassin's Creed 2...



Brothers in Arms: Hell's highway



"ER IS MAAR ÉÉN MMO DIE WORLD OF WARCRAFT'S IJZEREN GREEP OP DEZE MARKT KAN VERBREKEN, EN DAT IS HELLO KITTY ONLINE."
Op de Hello Kitty website. En ze zijn nog serieus ook!

POWERSPY

- Wouter is dus fris begonnen als nieuw redactielid bij de PU. Probleem is wel dat de man extreem verwend is omdat zijn allereerste review meteen de world-exclusive van Halo 3 was.
- En ja, dan kan alles behalve de world-exclusive van GTA IV. alleen nog maar tegenvallen.
- Nu Toshiba stopt met het produceren van de HD-DVD schijfjes gaan er berichten dat er op de Xbox 360 binnenkort ook een externe Blu-Ray-speler kan worden aangesloten. De Powerspy neemt het risico door nu te stellen dat dit honderd procent zeker is, want geef hem een reden waarom Microsoft dat niet zou doen.
- Microsoft zegt ook niet bang te zijn voor het overlijden van de HD-DVD en ziet ook geen schadelijke gevolgen voor de verkoop van de console. De Powerspy staat ook hier volledig achter en begrijpt niet waarom iedereen maar roept dat de neergang van de HD-DVD zo'n groot verlies zou zijn voor de Xbox 360.
- Als Microsoft de HD-DVD echt van levensbelang had gevonden voor de Xbox 360, waarom zit de speler er dan niet standaard in?
- THQ's shooter Frontlines: Fuel of War zegt straks online battles van vijftig man tegelijk te kunnen ondersteunen.
- Een prachtig staaltje technisch vakmanschap, maar de Powerspy kan acht krijsende kut pubers uit Frankrijk al moeilijk handelen, laat staan vijftig.
- Het griepvirus hield onlangs flink huis onder de PU redactie. Niels, Jeroen, Murielle en Jan hadden het flink te pakken, Jan zelfs zo heftig dat hij aan de antibiotica moest. En iedereen die dat medicijn wel eens heeft genomen, weet dat dit flink op je gemoed werkt.
- Mocht je dus rare cijfers van Jan in de PU tegenkomen, dan weet je waaraan het ligt.
- En nee, hij is niet het gehele jaar aan de medicijnen.
- Het nieuwe game-event in ons land gaat Gamelife heten. Microsoft was er als de kippen bij om te vragen of we het event misschien Game Live wilden noemen, maar dat hebben we om redenen van zuiverheid toch maar niet gedaan.

POWERSPY

- Leuk weetje: Nog elke week worden er nog elke week meer dan 1500 stuks van GTA San Andreas verkocht.
- Om dit allemaal even in perspectief te zetten: menig nieuwe next-gen game zou hier blij mee zijn.
- De Powerspy weet niet waarom Aziaten er zo gek op zijn, maar al hun game-events gaan steevast gepaard met een slogan. En dat zijn doorgaans niet de beste. Vaak springt het glazuur van je tanden en heb je bijna zin om niet te gaan.
- Neem bijvoorbeeld het thema van de WCG: 'Beyond the Game'. Hoe kief kan je worden. Dat er meer is op zo'n toernooi dan alleen het gamen zelf. De grote verbroedering.
- De Powerspy weet het niet, maar hij wil winnen en al zijn opponenten wenst hij die dag graag een flinke aanval van buikgriep toe.
- Ook de Tokyo Game Show heeft er eentje: 'Ready for GAME-time'. Tja, wat had je anders verwacht dat we er kwamen doen...

Wii WARE: NATUURLIJKE SELECTIE VOOR SPELIDEEËN

Op het moment dat je dit leest is in Japan een nieuwe online-dienst voor de Wii gelanceerd: WiiWare. Wat betekent dat ze in Japan naast oude games nu ook nieuwe games op de Wii kunnen downloaden.



Star Soldier

We hebben al eens eerder over WiiWare bericht en sloegen toen een wat sceptische toon aan. Dat deden we omdat het aanvankelijk een dienst leek te worden die vooral was bedoeld om casual gamers teveel geld te laten betalen voor uitgekauwde minigames, afgewisseld met af en toe een stoer spelletje om de hardcoregamers koest te houden.
Ondertussen bereiken ons via verschillende kleine spelstudio's echter heel positieve berichten over WiiWare en de samenwerking met Nintendo.

GOEDKOOP

Het ontwikkelen voor WiiWare blijkt goedkoop (veel goedkoper dan voor vergelijkbare diensten van Sony en Microsoft) en niet al te ingewikkeld. Bovendien wordt de samenwerking met Nintendo voorbeeldig genoemd. Met name het feit dat er niet constant demo's moeten worden opgestuurd voor goedkeuring (een frustrerend en tijdrovend proces dat ontwikkelaars voor XBLA en PSN zich wel moeten laten welgevallen) bevalt de kleine studio's goed.

NATUURLIJKE SELECTIE

Anders dan we aanvankelijk dachten, heeft Nintendo de dienst blijkbaar dus toch niet opgezet om er zelf (direct) veel rijker van te worden, maar om kleine, creatieve studio's de kans te geven hun ideeën aan de man te brengen. Denk aan een soort natuurlijke selectie voor spelideeën, waarbij het razendsnel groeiende aantal Wii-bezitters bepaalt welke games wel of geen bestaansrecht hebben.

GEEN LIEFDADIGHEID

Mocht er een hitgevoelige game als Tetris of Rez komen bovendrijven, dan is Nintendo natuurlijk de eerste die het spelletje in zal lijven om er een 'echte' game op een disc van te maken, en dus indirect te kunnen cashen. Want ook in de videogame-industrie doet niemand aan liefdadigheid.
Wat niet wegneemt dat de opzet van WiiWare voor veel betrokkenen, waaronder de gamers, een mooi initiatief kan blijken.

DE VIJF Wii-TOPPERS DIE NIEMAND SPEELT

Nu dingen als Wii Play, Mario & Sonic en Mario Galaxy alle aandacht naar zich toe trekken, zien veel Wii-bezitters de minder bekende titels al snel over het hoofd. Sommige beweren zelfs dat ze er helemaal niet zijn, van die originele third-party hardcore-games die op goed werkende manieren de Wii-afstandsbediening benutten.

Om enig tegengas te bieden aan deze negatieve stemmingmakerij zetten we hier vijf ijzersterke maar toch om een of andere reden slecht verkopende Wii-spelletjes voor jullie op een rijtje.
Ook al zijn ze onbekend, ze verdienen het om bemind te worden!

❶ ZACK & WIKI

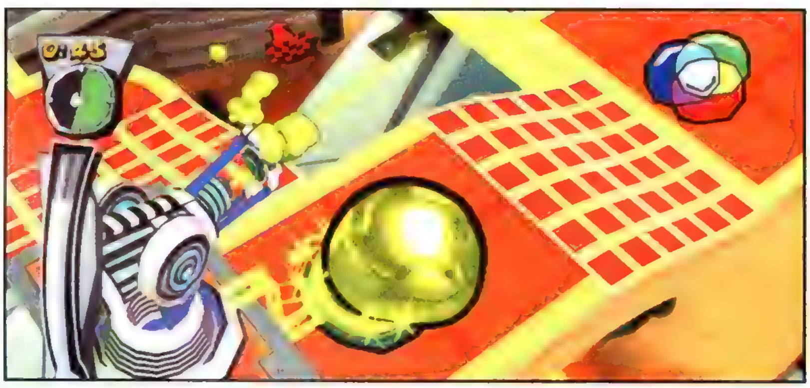
Tekenfilmachtig puzzelavontuur dat een beetje onduidelijk begint maar zich spelenderwijs ontpopt tot een hartverwarmend en origineel meesterwerkje dat je de Wii-afstandsbediening op de meest fantastische manieren laat gebruiken.





❷ EXCITE TRUCK

Niet zo compleet als je van een hedendaags racespel zou verwachten (slechts een handjevol parkoersen en geen online-functies), maar de racebeleving is zo spectaculair en intens dat geen trucker het gevoel heeft dat er iets ontbreekt.



❸ MERCURY MELTDOWN REVOLUTION

Monkey Ball en Kororinpa zijn sterk, maar in het 'beweeg-het-doolhof-om-de-bal-naar-de-finish-te-rollen'-genre is Mercury Meltdown Revolution de koning. De overdaad aan heerlijk creatief bedachte levels houdt je wekenlang op het puntje van je stoel.

IN GESPREK MET: THOMAS VU

PRODUCER SPORE

Elders in dit nummer lees je Jan's verslag van zijn hands-on presentatie met Spore in Engeland. Natuurlijk vroeg hij de leadproducer Thomas Vu de kleren van het lijf.



PU: Ik herinner me een E3 presentatie van Spore in 2005. Het is nu 2008 en de game is nog een half jaar van ons verwijderd. Waarom heeft het zolang geduurd? Waren julie op een gegeven moment het spoor (gniffel) bijster?
VU: Nee hoor, we hebben altijd precies voor ogen gehad wat we met deze game wilden. Maar Spore is niet één losstaande game, het zijn vijf games ineen. En we moeten ervoor zorgen dat ze alle vijf perfect werken.

PU: Toch oogt de Spore van 2008 in mijn ogen niet heel erg anders dan de Spore uit 2005.
VU: Wat je in 2005 zag waren de basics en die zijn ook niet veel veranderd. Echter, toen werkten de duizenden verschillende simulatiemodellen op de achtergrond nog lang niet goed. Er zit zo veel techniek achter de game, de engine is echt baanbrekend.

PU: Leg uit?
VU: Als spellen er mooi uitzien, denken veel gamers dat het automatisch ook een technisch geavanceerde game is, maar techniek gaat veel verder dan high-res texturen en mooie schaduwen. We hebben een compleet levend universum met eindeloze mogelijkheden gemaakt waarbij alle vorderingen van je wezen, de evolutie als het ware, impact heeft op de gameplay. Bovendien moesten de editors enorm makkelijk te bedienen zijn. We zijn op beide fronten geslaagd.

PU: Deze game wordt getipt als de nieuwe Sims. Maar waar huismoeders en meisjes bij De Sims zich meteen konden 'relaten' aan de virtuele poppenhuis gameplay met een knipoog, lijkt Spore meer een soort Pokémon in space voor de niet-kenner. Hoe gaan jullie die Spore boodschap goed verkopen?
VU: Daar hebben we jullie voor (lacht)! Nee, maar serieus. Toen De Sims voor het eerst uitkwam snapte ook niemand wat voor spel het was. De game werd aanvankelijk vooral door groepen fanatieke gamers gespeeld. Pas veel later pakte de mainstream het op en werd het een miljoenenfranchise. We denken echter oprecht dat zowel De Sims spelers als Civilization spelers Spore geweldig gaan vinden. Het is laagdrempelig voor de casual gamer maar je kunt heel diep en hardcore gaan, als je wilt.

PU: Dat klinkt tegenstrijdig.
VU: En toch is het zo. Er zullen spelers zijn die alleen maar content gaan maken. Die alleen maar wezens zullen ontwerpen en kijken hoe die zich staande houden op een planeet. Er zullen spelers zijn die de beste wezens willen maken om er vervolgens het complete heelal mee te veroveren. Voor hen zijn er ook verschillende moeilijkheidsgraden in het spel. Maar er zullen ook spelers zijn die juist heel veel gaan downloaden en daar mee gaan stoeien.

PU: Via de bibliotheek die bij Spore zit, kun je van een server, die 24 uur per dag draait, allerlei user content van andere spelers in jouw game downloaden en daar vervolgens mee verder spelen. Raakt mijn harde schijf na een paar dagen niet helemaal vol?
VU: Nee hoor. Een nieuw wezen, een gek voertuig of een ruimteschip dat je aanspreekt het zijn files van hooguit 4 à 8 kb per stuk.

PU: En die content is allemaal gratis?
VU: Uiteraard.

POWERSPY

- De MMORPG van NCSoft Tabula Rasa is nog maar net uit (en kreeg een behoorlijk cijfer in dit blad), maar wordt nu al bijkans gekilled. Te weinig mensen spelen de game. Volgens de bazen van NCSoft zal er geen winst meer worden gemaakt met dit project en de Powerspy kent nog geen bedrijf dat graag games heeft die verlies draaien.
- De vloek van WoW heeft weer toegeslagen.
- Er valt best het een en ander op de Xbox 360 aan te merken, maar de console van Microsoft is wel kitten-proof.
- De nieuwe kitjes van J.J. zitten graag in de kast onder de TV waarin de consoles opgesteld zijn. En dat mocht tot voor Kort. Tot een van de twee tijdens een pittig eindbaasgevecht in Devil May Cry 4 met zijn pootje op de aan/uit knop ging staan en hoppa, weg was het spel.
- Terwijl de eindbaas na minutenlang zwoegen en vele malen opnieuw proberen nog maar 10% leven over had.
- Tenslotte Atari, de publisher die hard aan het knokken is om eindelijk weer eens nieuwe successen te scoren. De nieuwe baas van Atari, meneer Gardner, begint zijn baan in ieder geval strijdlustig met een flinke aanval op EA en Activision.
- Volgens Gardner wil Atari geen EA of Activision zijn. Die zijn te log, te lui en alleen maar bezig om hun volgende miljard binnen te hengelen.
- Atari zal als een terroristenorganisatie gaan opereren. Snel en gebruikmakend van de gaten die de grote jongens laten vallen.
- Lijkt de Powerspy een heel goed moment om jezelf momenteel met een terrorist te vergelijken.
- Laten we hopen dat dit alles niet tegen Osama Bin Gardner zal werken.

❹ NO MORE HEROES

Hakken met de Wii-afstandsbediening wordt tot een morbide kunst verheven in dit meesterwerk van Suda51. Tel daarbij een heleboel zwaar verknipte personages die de meest bizarre dialogen voeren, en we kunnen met recht spreken van een cultklassieker.





❺ TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

Deze opgefokte doktersroman is het moeilijkste en bloederigste spelletje dat tot nu toe op de Wii is verschenen. Dat je dit keer geen levens moet nemen maar redden? Ach, alles went.

"CLIFFY B. IS EEN IDIOOT"

Marc Rein (Epic) over Cliffy B. nadat die had gezegd dat PC gaming een aflopende zaak was


LG
Life's Good
PLAY TRUE COLORS
Play WiDE Play LG
100% Wide Color Gamut
Met deze unieke technologie van LG zijn de beelden op uw scherm niet meer van echt te onderscheiden! 100% Wide Color Gamut staat voor 100% kleurechtheid. De 22" L227WT en de 20" L207WT beschikken naast dit maximale kleurbereik ook over een contrast ratio van maar liefst 10.000:1 en een 2ms responsetijd.
L227WT
WCG 100%
www.lge.nl

VIRTUELE CRIMINALITEIT


STEVEN

Het zit helaas in de aard van sommige mensen om te stelen. Men zegt altijd wel dat prostitutie het oudste beroep ter wereld is maar ik weet zeker dat voordat de eerste vrouw had bedacht geld te vragen in ruil voor seksuele handelingen, er louche figuren moeten zijn geweest die als beroepscriminelen door het leven gingen.

Niemand die toen ooit had kunnen vermoeden dat criminelen heden ten dage niet alleen uit zijn op geld en goederen maar dat er tegenwoordig online jacht wordt gemaakt op virtuele wapens en andere goederen gebouwd met eentjes en nullen. Het zijn bizarre tijden waarin we leven.

Er worden natuurlijk al jaren mensen gedupeerd via internet, maar nu er tientallen miljoenen mensen in online spelwerelden ronddwalen, was het natuurlijk slechts een kwestie van tijd voordat ook daar criminaliteit zijn intrede zou doen.
Het blijkt nu dat de handel in accountgegevens van spelers, bestaande uit een accountnaam en wachtwoord, zeer lucratief is. Op het moment dat bedrijven als G DATA, die zich van origine bezighouden met internet beveiligingssystemen, zich richten op het beveiligen van online games, weet je dat er een serieus probleem is ontstaan. En nu World of WarCraft de magische grens van tien miljoen gebruikers heeft overschreden, zal het geen verrassing zijn dat veel van deze virtuele criminaliteit zich op Blizzard's creatie richt.

NIEUW LEVEN

Door middel van onbetrouwbare URL's, add-ons en patches proberen cybercriminelen achter jouw accountgegevens te komen om vervolgens ingame jouw personage(s) leeg te plukken en de winst per post weg te loodsen, of nog erger, om jouw account in z'n geheel door te verkopen. Er zijn immers veel gamers die opzien tegen de reis naar level 70, ondanks dat dit het belangrijkste en leukste onderdeel is van het spelen van WoW en al die andere MMO's. En dankzij de mogelijkheid om de naam van een personage te veranderen en te migreren naar een nieuwe server kun je met jouw gekochte account een nieuw leven beginnen waar niemand jou kent.

TIPS OM JE ACCOUNT VEILIG TE HOUDEN

In de jaren dat ik MMO's speel, is mijn account gelukkig nog nooit gekaapt door een online asshole. Het is overigens in veel gevallen wel mogelijk om met behulp van de uitgever of ontwikkelaar weer in het bezit te komen van de account in kwestie, maar al jouw ingame items en geld zijn natuurlijk verdwenen. Je bent letterlijk en figuurlijk online uitgekleed.
Het moge duidelijk zijn dat het (tijdelijk) kwijtraken van je account een grote ramp kan zijn. Gelukkig zijn er een aantal simpele stappen die je kunt ondernemen om jouw accountgegevens buiten het bereik van cybercriminelen te houden.



> "JE WORDT LETTERLIJK EN FIGUURLIJK ONLINE UITGEKLEED."

- De eerste en meest voor de hand liggende tip, is om nooit je wachtwoord en accountnaam met iemand te delen. Ik ken veel mensen die een account delen met vrienden of soms voor de lol met iemand anders z'n personage inloggen. Heel leuk allemaal, maar niemand komt aan mijn Rogue, ook niet mijn beste vrienden. Daarnaast is het ook aan te raden om iedere maand je wachtwoord te vernieuwen.
- Tijdens het spelen wil je natuurlijk dat jouw PC optimaal draait. Om deze reden willen sommige gamers nog wel eens hun Firewall en Virusscanner tijdelijk uitzetten. De ports die hiermee open komen te staan, zijn met name interessant voor hackers dus dit is een heel slecht idee. Bovendien zijn MMO's lichte games die, los van intern geheugen, bescheiden systeemvereisten hebben. Het uitschakelen van jouw beveiliging zou dus niet nodig moeten zijn.
- Veel van de software die men gebruikt om achter jouw gegevens te komen, pik je online op, door een add-on of patch van een onbetrouwbare bron te downloaden. Wees dus heel voorzichtig in het aanklikken van een ogenschijnlijk interessante mod of sneller alternatief om een nieuwe patch te downloaden. Ook het aanklikken van een dubieuze URL kan de boosdoener zijn. Over het internet surfen met Firefox in combinatie met de NoScript add-on (die standaard Javascript, Java en Executables blokkeert) beveiligt je tegen keyloggers die gebruikmaken van deze techniek (https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/722).

BLIJF ALERT!

Iedereen die net als ik MMO's speelt, begrijpt dat ook virtuele goederen van waarde kunnen zijn. Als je veel tijd doorbrengt in een alternatieve realiteit zijn de middelen die je daar voorhanden hebt waardevol. Met de opkomst van cybercriminaliteit is het dus raadzaam om voorzichtig met je online bezittingen om te gaan.
Hopelijk heeft deze special je daar (nog eens) attent op gemaakt en kun je de tips gebruiken om veilig door te blijven banjeren in online werelden!

VERTROUW NOOIT EEN GLIMLACHENDE ORC

Criminelen hebben het niet alleen voorzien op jouw inloggegevens, ook ingame word je belaagd en zijn cybercriminelen continu snode plannen aan het smeden om jou geld afhandig te maken. Deze gasten zijn de échte slechteriken in MMO's, niet een of andere draak ergens in een grot die je samen met een grote groep spelers moet verslaan.
Zo gaan er in Azeroth valse postberichten rond, zogenaamd gestuurd door Blizzard, die zeggen dat je een prijs hebt gewonnen. Het bericht is echter onder rembours verstuurd en als je de kosten eenmaal hebt geaccepteerd, blijk je een drol met een strikje in jouw inventory rijker te zijn (bij wijze van).
Ook het handelen met onbekende spelers blijft een hachelijke onderneming. Als je bijvoorbeeld iemand hebt gevonden met het Enchanting beroep die in staat is jouw nieuwe zwaard van extra krachten te voorzien, dan is het gebruikelijk het daarvoor benodigde materiaal aan hem of haar te overhandigen. Arbeidsloon betaal je vervolgens als de speler jouw zwaard daadwerkelijk bewerkt (het is tenslotte een beroep, daar wil een speler op verdienen). Er zijn echter onbetrouwbare types die 'm gelijk smeren met jouw materialen, die soms honderden goudstukken waard kunnen zijn. Blizzard heeft laten weten harder te gaan optreden tegen dit soort praktijken maar het is evengoed aan te raden alleen te handelen met betrouwbare spelers die lid zijn van een gerenommeerde guild.



WORDT BIG BUSINESS





INTERVIEW MET EEN GEDUPEERDE

Hoewel mij de ellende van het kwijtraken van m'n account bespaard is gebleven, zijn er meerdere mensen in mijn omgeving slachtoffer geweest van deze vorm van cybercriminaliteit. Zo ook een Mage waar ik samen mee in een arena team zit. Ik stelde hem een aantal vragen...

PU: Hoe kwam je er achter dat jouw account was gehackt?

M: Ik logde in en trof mijn personage naakt aan naast een mailbox, in een andere stad dan waar ik was uitgelogd. Ik was bekend met het hacken van accounts dus ik wist meteen wat er aan de hand was. Flink balen!

PU: Wat was je precies kwijt allemaal?

M: Al mijn geld was per post weggesluisd en mijn hele bank was geplunderd. Alle items die ik had verzameld om mee te handelen en zelf te gebruiken om er iets van te maken, waren weg. Wapens en uitrusting zijn altijd gebonden aan een personage maar de eikel had deze evengoed aan een NPC verkocht voor een lullig bedrag dat in het niet valt bij de moeite die ik had gedaan om ze te bemachtigen. En bedankt!

PU: Heeft Blizzard nog een rol kunnen spelen in het terugkrijgen van jouw items en geld?

M: Ik heb een aantal van de voorwerpen die aan een NPC waren verkocht teruggekregen. Die kon Blizzard nog achterhalen. Het heeft wel weken geduurd en ik heb er flink achteraan moeten zitten. Het duurde sowieso een kleine week voordat ik mijn account weer kon gebruiken. Maar al mijn geld en de inhoud van mijn inventory en bank waren permanent foetsie.

PU: Heb je enig idee hoe die dief aan jouw inloggegevens is gekomen?

M: Ik ben altijd heel voorzichtig met het aanklikken van vage links dus dat zal niet de oorzaak zijn geweest. Ik vermoed dat ik wat malware heb opgepikt door het downloaden van mods. Ik gebruik een hele waslijst aan mods en add-ons en pluk deze van verschillende sites. Daar ben ik tegenwoordig dus veel voorzichter mee!

DE GOLDEN BUGS 2007

WIE MAAKTE AFGELOPEN JAAR DE GROOTSTE CRAP?

De PU is ooit opgericht om ons enthousiasme over games en gaming op papier te kunnen zetten. Het liefst zouden wij het hele blad dan ook enkel vullen met mooie verhalen over fantastische games.

Helaas werkt de industrie niet altijd mee. Elke maand worden er wel weer een paar producten op onze bureaus gedropt die je nog niet aan je grootste vijand cadeau wilt doen, of word je geconfronteerd met een developer die liever een gemakzuchtige rip-off maakt dan ballen toont en iets nieuws probeert, of wordt een game weer eens achterlijk lang uitgesteld.

En omdat geen enkel ander medium dit gedrag bestraft, doen wij het wel. Want PU is en blijft PU en wat we denken, zeggen we ook.

GOLDEN BUGS

DIKSTE UITSTELLER

DUKE NUKEM FOREVER



SLECHTSTE GAME VAN HET JAAR

TRANSFORMERS THE GAME



ALLERGROOTSTE ONLINE BAGGER

PRO EVOLUTION 2008



ERGSTE RIP-OFF

ALLE DIERENGAMES VAN UBISOFT



MEEST UITGEMOLKEN FRANCHISE

THE SIMS



RACEDRIVER

Volgens J.J. is de DTM Race Driver-serie (voorheen TOCA) de meest onderschatte race-serie op deze planeet. Iedereen koopt Project Gotham Racing, Need for Speed, BurnOut of Gran Turismo maar het echte racewerk vind je bij de game van Codemasters. En GRID gaat dit opnieuw bewijzen.



Een goede racegame moet voor mij aan twee voorwaarden voldoen:
A: Het spel moet de gamer dwingen opponenten op een cleane manier in te halen. Dit bereikt men door het inhalen op onmogelijke plekken ook onmogelijk te maken en door foutief inhalen te bestraffen met merkbare schade, een crash of straf.



B: De CPU's moeten een realistische manier van rijden hebben en de regels van de autosport respecteren. Oftewel, ze moeten mij niet zomaar van de baan rammen vanwege een voorgeprogrammeerde lijn. Lig ik in de bocht met meer dan de helft van mijn wagen voor de ander, dan moet die mij laten leven en zijn plek afstaan.

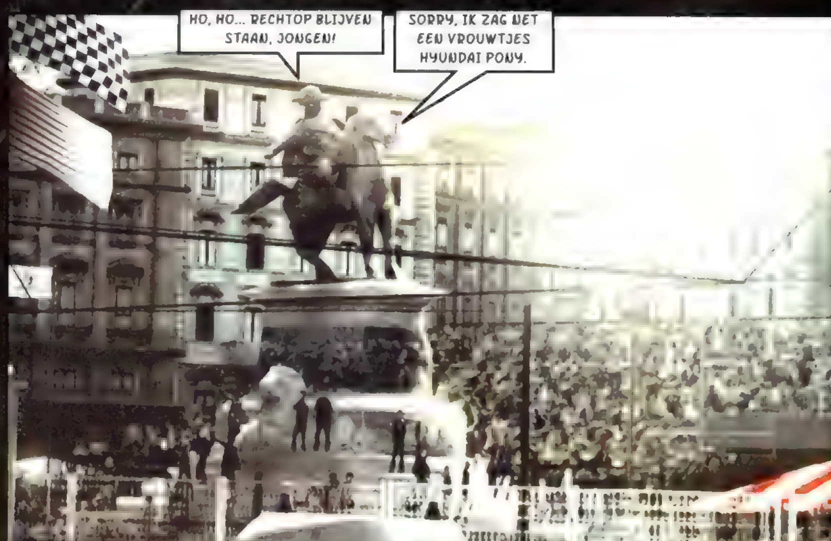
SADOMASOCHISME

Er zijn maar weinig raceseries die aan bovenstaande twee criteria voldoen. Forza 2 kwam in de buurt en de producten van SimBin hebben weliswaar een echt autosporthart, maar die komen niet op de console uit en ik race op consoles.
Slechts de TOCA Race Driver-serie bood mij elke keer weer de fun van dagenlang pielen op een en dezelfde track om een tiende van een seconde sneller te worden.
Of het rondje voor rondje toewerken naar één bepaalde bocht waar je iemand wilt inhalen. Elke ware racefan zal deze vorm van sadomasochisme herkennen. Helaas kiest de meerderheid van de "racefans" in dit land voor "racegames" als Need for Speed, PGR en GT. Mooi gemaakte shit waar je veel lol aan kunt beleven, maar het heeft niks met echt racen te maken. Het is auto porno in plaats van echte autosport. Deze racers geven je binnen een minuut het gevoel een hele bink te zijn. Terwijl autosport verdomd lastig is. Je hebt nu eenmaal niet tientallen mogelijkheden op elke baan om in te halen, en ik wil niet winnen door mijn voorkant bij iemand naar binnen te ploffen. Vergelijk het met Steven en zijn voorkeur voor pittige vechtgames als Ninja Gaiden. We willen uitdaging, we willen echt iets doen voor de winst. We willen echt de master zijn.

WARE AUTOSPORT

Codemasters is het gelukkig helemaal met me eens. Met Racedriver: GRID introduceren ze weliswaar een nieuwe naam (de DTM-licentie hebben ze nog steeds, maar alles moet tegenwoordig cool klinken, vandaar GRID), ze blijven wel trouw aan de ware autosport.
Volgens Codemasters gaan te veel games vandaag de dag over de buitenkant: auto's pimpen, auto's verzamelen, auto's tunen, vette crashes, etc. GRID betreft enkel de actie tussen start (een grid is de startopstelling) en finish. Je krijgt gewoon een dikke racebak onder je reet, die optimaal voor het desbetreffende circuit is ingesteld, er staan nog maximaal negentien anderen naast je en vervolgens is het jij tegen hen.

"IK ZWEER JE DAT DEZE GAME STRAKS EEN GOLD AWARD KRIJGT!"





DE FLASHBACK-KNOP

Dat niemand anders daar ooit aan heeft gedacht. Hoe vaak komt het wel niet voor dat je iets te veel risico in een bocht neemt en eruit vliegt. Weg race, weg kans op eremetaal. Vaak kun je wel op restart drukken en opnieuw beginnen, maar wat als je al tachtig procent van de race achter de rug hebt?
Codemasters heeft daar iets op gevonden. Middels de flashback-knop kun je de race iets terugspoelen en de bocht daarna opnieuw nemen. Wees niet bang dat je nu een reddingsboei voor sukkels krijgt; waarschijnlijk kun je de knop maar een enkele keer per race gebruiken.

GRID

J.J. VOELT ZICH ALS RACER SERIEUS GENOMEN



In m'n volgende auto wil ik toch ook parkeersensoren vóór.

KNIEVAL

GRID focust zich op drie territoria (Europa, VS, Japan) en drie soorten races (circuit racen, stad racen en driften) in plaats van enkel en alleen de toerwagenklassen. Een verandering die mijns inziens grotendeels te maken heeft met de commercie. Doordat er nu ook volop met muscle-cars in de VS wordt gereden en met die nerveuze driftbakken in Japan, probeert Codemasters vaste voet aan de grond te krijgen in die landen. Daar had men namelijk niks met DTM.

Er wordt nu ook niet alleen op circuits gereden, maar eveneens in de stad en op het land. Want urban is cool. Ook gaat het niet 100% om puur racen, maar zul je in bepaalde races moeten driften. In mijn ogen nóg een knieval naar de commercie, want driftgames als Need for Speed verkopen beter dan realistische racesimulaties.

In dat opzicht ben ik dan ook niet helemaal down met GRID. Dat coole, die knieval voor de hipheid, daar zat en zit ik niet op te wachten. Ik begrijp het echter wel. Er is niks frustrerender dan weten dat je elke keer weer de beste racesimulator produceert, maar dat je dit niet in verkoopcijfers terugziet.

Omdat het ware racen in GRID nog steeds overheerst en de nieuwe 'coole' circuits gelukkig wel heel uitdagend zijn opgezet, kan ik er mee leven. Bovendien is het driften vele malen beter uitgewerkt dan in Need for Speed of Juiced.

SFEER

Ik weet niet waar ik moet beginnen om uit te leggen wat er allemaal zo vet is aan GRID. Grafisch gaat het Project Gotham Racing 4 in ieder geval dik voorbij. Naast de prachtige actie van de auto's zelf (alleen maar de aller bruutste dedicated racemonsters, geen straatwagens) gebeurt er van alles op en om de baan.

En niet alleen visueel; het doet ook wat met de gameplay. Zo kun je bandenstapels omver rijden en zijn de lantaarnpalen en afzettingen in Milaan en Yokohama niet veilig.

Ook qua sfeer heeft Codemasters een stap vooruit gezet. Langs de negentig tracks staan steevast tienduizenden 'levende' mensen die voor veel vibe zorgen. Ook de neonreclames in de Amerikaanse steden gaan weer een stap verder dan in PGR 4. Of neem de vlaggen en lampionnen op en naast de baan die realistisch meewaaien als er wagens langskomen.



Die overdekte circuits hebben wel als voordeel dat wanneer je op een gegeven moment je wagen wilt verkopen, je kunt zeggen: alleen maar binnen mee geracet.

Het zijn geen zaken waar je de game voor gaat halen, maar het maakt het racen wel een stuk pakkender. Geloof me maar.

KUNSTSTUKJE

Het absolute kunststukje bij GRID is echter wederom de A.I. Niks is zo nep als iemand netjes inhalen, om er vervolgens asociaal afgeramd te worden omdat meneer de programmeur de wagen op rails had gezet. Niks van dit al in GRID. Elke CPU heeft een eigen rijstijl. Bovendien racet men niet alleen tegen jou, maar ook tegen elkaar.

Ik heb menigmaal geprofiteerd van duels die voor me werden uitgevochten en waar een CPU net even iets teveel risico nam en dus de bocht niet optimaal kon nemen, waardoor ik de ruimte kreeg om aan de binnenkant in te halen.

Ook is het elke keer weer heerlijk om te merken dat de CPU's jouw nette inhaalmanoeuvres respecteren. Als je er meer dan half langs bent voor de bocht dan laten ze je passeren, zoals het hoort.

ALS EEN HUIS

Natuurlijk moet er nog getweaked worden aan GRID. Bochten konden nu nog door het gras gepakt worden, de moeilijkste mode was nog te makkelijk en de CPU's maakten mijns inziens te vaak fouten. Maar dat is allemaal te verhelpen in de dikke vijf maanden die Codemasters nog heeft.

De basis stond als een huis. Negentig verschillende tracks gaan de ware racefan straks actie brengen die hij of zij nog niet eerder op de PC of console heeft meegemaakt.

Zo waar als mijn opa's Jan en Johan heetten (en niet Jan-Joran zoals menig grapjas tegenwoordig opmerkt) zo zweer ik dat deze game straks een Gold Award krijgt!





VERWACHTING

Ik heb drie tracks urenlang zitten spelen en ik zeg je nu, als dit niet vet wordt, ga ik kaal.

- \+ Niet lullen, dit wordt de shit.
- \+ Niet lullen, dit wordt de shit.
- \+ Niet lullen, dit wordt de shit.
- \+ Heb ik al gezegd dat je niet moet lullen omdat dit de shit wordt?



J.J.

RACEDRIVER: GRID
XBOX 360 / PS3 / PC
CODEMASTERS
Q3 2008

ANDER CODEMASTERS NIEUWS

De dood van Colin McRae is hard aangekomen bij Codemasters. De Schot was nauw betrokken bij de gelijknamige rallygame.

Zijn overlijden betekent (gelukkig) niet dat het afgelopen is met de briljante serie. Ik hoefde dat niet eens te vragen. Na wat illegaal gesnuffel in het Codemasters kantoor vond ik een lijst met namen van werknemers die geselecteerd waren voor het DIRT 2 project (de laatste CM heette Colin McRae Dirt).

Er wordt momenteel druk gewerkt aan Operation Flashpoint 2. We kregen niks te zien, maar werden wel keer op keer door het kantoor geleid waar men aan de game werkte. En een paar steelse blikken op de beeldschermen leerde mij dat men all out gaat met de wapens en dat er veel voertuigen komen. PR-mensen van Codemasters wisten ons verder te vertellen dat OF2 nog steeds gebruik maakt van het 'one shot one kill'-principe en dat de game absoluut niet onderdoet voor de grafische kwaliteit van Call of Duty 4.

DAMNATION

J.J. STIJGT NAAR GROTE HOOGTEN

Een 99 of geen 99; Assassin's Creed is momenteel de standaard als het gaat om actiegames die plaatsvinden in open werelden. Blue Omega beseft dit en wil een game maken die de grootsheid en pracht & praal van AC evenaart en dat koppelt aan een dikke bak shooter-actie. Dat is wat je noemt 'het latje hoog leggen'. J.J. ging op onderzoek uit.

Je moet het maar durven: zonder blikken of blozen beweren dat Damnation niet bang is voor Assassin's Creed, en dat ze zelfs dingen zullen toevoegen die AC niet had. De nieuwe Amerikaanse developer Blue Omega nam geen blad voor de mond bij de presentatie van hun allereerste game.

FILMBIZZ

De gasten van Blue Omega kijken dan ook wat anders tegen de gamewereld aan dan de gemiddelde developer. Blue Omega zit ook dik in de filmbizz (ze hebben o.a. Dark Ride en Danika gemaakt) en voelt zich dus vooral verbonden met Hollywoord-style spektakel en actie. En inderdaad, AC was een grafisch en verhaaltechnisch meesterwerk, maar de actie kwam af en toe wat zouteloos over. Voor tien minuten paardrijden tussen locatie X en Y kun je bijvoorbeeld beter een paardrij-simulatie kopen.

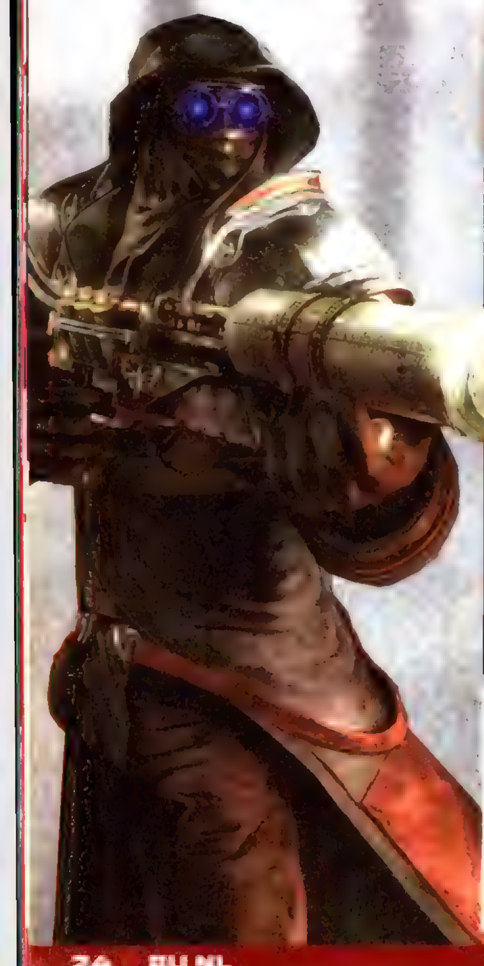
MIDDELMAAT SUCKS

Ik ging er dus eens lekker voor zitten (doorgaans val ik in slaap bij dit soort gelegenheden met PR gelul over de limiet van de engine die men heeft afgetast, of de A.I. die nog nooooit zo realistisch is geweest), want als een developer zich kwetsbaar durft op te stellen en haar game spiegelt aan de absolute standaard van dat moment, dan heb je mijn aandacht. Niks is immers zo leuk als een bluffer die hard op zijn bek gaat of een bluffer die keihard zijn gelijk haalt. Middelmaat sucks gewoon.

> "DE GAMER MOET GEEN MOMENT RUST KRIJGEN EN ZO OPGAAN IN HET AVONTUUR DAT IE NA EEN AANTAL UUR SPELEN COMPLEET UITGEWOOND OP DE BANK ZIT."



Onvoorzichtigheid met wapens is er de oorzaak van dat veel vrouwen een gat in hun hand hebben.





In het schnabbelcircuit werd gewaarschuwd voor deze mislukte Zorro imitatoren. Posters met de tekst 'hoed u voor namaak', kwam je dan ook regelmatig tegen.

HET GROOTSTE LEVEL OOIT

Damnation bestaat, zoals je al hebt begrepen, uit weidse levels. Maar wat is weids? Je hebt immers weids en weids. Volgens Blue Omega zal de speler in een van de levels drie uur bezig zijn om van punt A naar punt B te komen. En dan hebben we het niet over drie uur lopen, maar drie uur kijken, koers bepalen, klimmen, klauteren en knokken.
Ik houd de developer aan deze belofte, want we hebben het vaker gehoord.

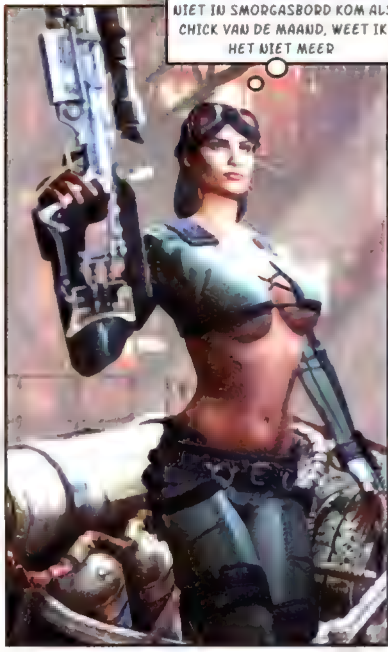
HOGER DAN HOOG

De slogan van BO's nieuwe shooter Damnation is "taking the shooter vertical", en neem die slogan gerust letterlijk, want je gaat een stijve nek krijgen van deze game.
De levels van Damnation bestaan namelijk uit ongehoord weidse omgevingen die vooral een immens hoogteverschil kennen. En bij hoog heb ik het over hoger-dan-de-hoogste-toren-van-AC-hoog'.
Zo zag ik een level waarin je je in een soort moderne fabriek op een bergtop bevond. Voor je was een tweede berg die door een krankzinnig diepe klif gescheiden was van jouw berg. En op die berg was een stadje gebouwd van waaruit de PSI (zie kader) jouw mannen bestookte. De opdracht lag voor de hand: 'stop die kanonnen'. Maar ja, tussen die kanonnen en jou zat een kilometer of drie, een gigantische klif en een kapotte brug. En dan is er toch sprake van een klein logistiek probleem.

SCHEUT TOMB RAIDER

De crux bij Damnation is dat je in één keer vanuit de hoogte kunt zien waar je naar toe moet en hoe je dat moet doen. Je kunt dus steeds weer je pad uitstippelen. Omdat de brug halverwege aan puin was, betekende dat in dit geval dat je via een vervallen kabelbaan naar beneden moest roetsjen om je daarna heel langzaam op te werken in het stadje en weer op de brug uit te komen die je bij de kanonnen bracht.
De route staat in grote lijnen vast, maar het klimmen en klauteren kan op meerdere manieren. Alle huizen en obstakels zijn namelijk beklimbaar en steeds kun je vanuit overzichtposities je route bijstellen. Klinkt bekend, niet? Maar nu slaat Damnation linksaf waar AC rechtsaf

gaat. Damnation is namelijk een shooter met een flinke scheut Tomb Raider erin. Onderweg word je voortdurend aangevallen door vijandelijke CPU's. Iets wat mij veel plezier deed, want in AC had ik wel wat meer willen vechten.
Van alle kanten word je hard aangepakt (ook hier weer dat verticale aspect) en vaak nog met de meest brute wapens.



UITGEWOOND

Damnation gaat ook een aantal fikse voer- en vliegtuigen bevatten die voor een deel bestuurbaar zullen zijn. Verder zal het spel volgens Blue Omega vol zitten met 'cinematografische voorvallen'. Bijvoorbeeld dat je met een giga-motor een schans op speert, er af jumpt en dan in de lucht een kabel pakt om zo bij een ander punt te komen.
Hier wordt dus opnieuw aangetoond hoe belangrijk dat Hollywood-aspect voor deze heren is. Ze willen dat de gamer straks in Damnation geen moment rust heeft, dat ie echt opgaat in het avontuur en na een aantal uur spelen compleet uitgewoond op de bank zit.

LEF

Of Damnation dit allemaal gaat waarmaken, is nog moeilijk in te schatten. Ik had duidelijk een alpha-versie voor me, met bijvoorbeeld een nog erg matige A.I. Ik zag wel duidelijk het plan, de visie van BO. Ik zag inderdaad prachtige en ongehoord weidse omgevingen met immense hoogteverschillen, waarin je steeds weer je plan van aanpak kon bijstellen.
Ik zag ook dat je op verschillende manieren van punt A naar B kon komen en dat dit tot verschillende soorten actie leidde. Ik zag eveneens dat je constant bezig was, dat er voordurend vijanden in je schootsveld opdoken en dat je daar vrijelijk op kon knallen.
Ik zag dus veel dingen die, als ze goed uitgewerkt worden, een aanval op de standaard die Assassin's Creed heeft neergezet, kan betekenen. Maar evenzo goed kan het helemaal niks worden. De valkuilen zijn immers legio: te groots en dus veel bugs, of een A.I. die niet goed is, of repetitieve actie.
Een weidse wereld leuk houden is moeilijker dan een afgebakend gangenstelsel interessant maken.
Maar Blue Omega toont lef en gaat niet voor de makkelijkste weg, en daar hou ik wel van. Hou deze titel daarom in de gaten. Mocht het een hit worden, dan weet je dat je er in de PU als eerste over hebt gelezen. ✪







DE WERELD IS WEER EENS NAAR DE KLOTE

Het achterliggende verhaal zal niet bepaald de originaliteitprijs gaan winnen. De wereld is namelijk flink naar de kloten na een twintig jaar durende oorlog tussen de Nationalist Forces van het Noorden en de Coalition van het Zuiden. Niemand wist te winnen en van deze patstelling maakte een nieuwe macht gebruik om haar heerschappij te vestigen. Prescott Standard Industries is nu de baas en sloopt alles wat ze op haar weg tegenkomt.
Jij speelt Captain Hamilton Rourke, een soort Indiana Jones in een Gay Parade-pakje, die lid is van de guerrillabeweging genaamd 'The Peacekeepers'. Hamilton's doel is echter niet alleen de vernietiging van PSI, hij is ook op zoek naar zijn vermiste verloofde, waarvan hij zeker weet dat ze leeft. Hebben we dit verhaal al een keer eerder gehoord? Mwoah, slechts een kleine honderd maal.



VERWACHTING

Blue Omega wil in de game-industrie debuteren met een hyper ambitieus project. Een game die de grootsheid en vrijheid van Assassin's Creed wil combineren met de actie van een dikke shooter.
Er zijn er wel om minder kapot gegaan, maar liever developers die de lat hoog leggen, dan al die gasten die gemakzuchtige Wii-games of de zoveelste rip-off van GTA maken.

- ➕ Immense omgevingen.
- ➕ Assassin's Creed + actie.
- ➖ Veel valkuilen.
- ➖ Cliché verhaal.



J.J.

DAMNATION
XBOX 360 / PS3
BLUE OMEGA / CODEMASTERS
QA 2008


VOOR NIEUWE
12 X POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX
OF
PROFITEER VAN EEN SUPERKORTING EN ONTVANG HET EERSTE JAAR PU (12 X) VOOR MAAR €29! DAT IS RUIM 33% KORTING OP DE WINKELPRIJS!
EEN JAARABONNEMENT POWER UNLIMITED KOST ➤ € 41,40 VOOR 12 NUMMERS.
POWER UNLIMITED
VIG CARD
KORTING
VIG-card
* MELD JE AAN VIA WWW.PU.NL/ABONNEREN *

ABONNEES

+ GOD OF WAR

CHAINS OF OLYMPUS

VOOR: PSP

SAMEN VOOR MAAR
€ 61,40



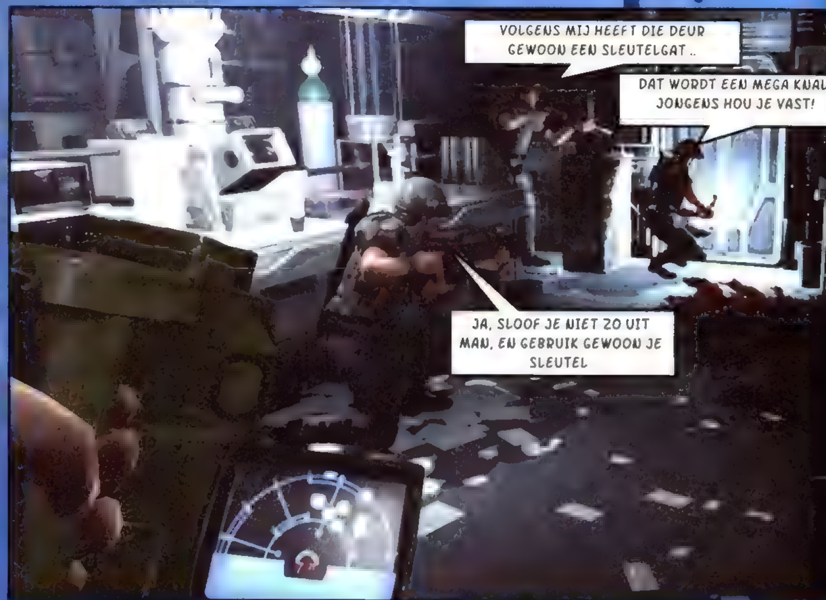
VIG CARD
EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!



ALIENS

JURJEN ZIET ALIENS IN DALLAS... BELIEVE!

Sinds Spacewar, algemeen beschouwd als de eerste videogame ooit, is schieten op buitenaardse wezens een alledaagse bezigheid voor vrijwel elke gamer. Dat er nu een videogame komt van de beste film die ooit over deze bezigheid is gemaakt, is dan ook groot nieuws. Aliens-fan Jurjen vloog naar Dallas om een vroege versie van de game te bekijken.



Mijn geboorte vond plaats in 1970. Dit betekent dat ik min of meer tegelijk met het fenomeen videogame uit de kinderschoenen ben gegroeid. Ondertussen is zowel bij videogames als in mijn persoonlijke leven een bepaalde mate van volwassenheid bereikt (een zeer geringe - Ed). Het mooie van de volwassen, hedendaagse games is dat ze niet meer zo blieperig of blokkerig zijn, maar spelers met enorme overtuigingskracht naar andere werelden kunnen voeren. En alles wordt alleen maar mooier en beter, zo heeft 2007 bewezen.
Ook zo benieuwd naar wat 2008 ons nog gaat brengen?

BEETJE SUF

Wat 2008 ons ook gaat bieden, het zal niet de videogame Aliens zijn. Die game gaat namelijk pas in 2009 verschijnen, maart 2009 is de bedoeling. Maar je weet hoe dat gaat, het zou ook wel eens later kunnen worden.
Het voelt een beetje suf om over een game te schrijven die pas over een jaar uitkomt. Het is ook suf, eigenlijk. Er gaan dit jaar nog genoeg mooie dingen verschijnen, dus waarom zoveel ruimte in dit prachtige blad besteden aan een game die nog lang niet af is?
En het ergste: ik heb de game nog niet eens kunnen spelen! Wat wellicht ook het vage gezwets op deze pagina's verklaart.
De PU gaat hard achteruit in 2008, zoveel lijkt wel duidelijk.

DOOM

Natuurlijk sta ik wel degelijk achter de keuze om de game Aliens zo prominent in dit magazine te etaleren, en ook het gezwets in de voorgaande alinea's is niet zonder reden.
Wat ik wil duidelijk maken, is dat Aliens niet zomaar een titel is.
Je hebt die film natuurlijk wel gezien. Een meesterwerk, en qua thematiek nauw aan het fenomeen videogames verwant.
Lopen door onheilspellende gangen waarin het gevaar van alle kanten kan komen, aanstormende Aliens onder vuur nemen; het zijn situaties die sinds Doom gemeengoed zijn geworden onder gamers. Maar Aliens was er eerder.
Dat er nu een game van de film Aliens komt, een echte hedendaagse game, dus zonder bliepjes en blokjes, dat is iets om over in de PU te schrijven.
Want in 2009 kunnen we het ultieme ruimtemariniers-avontuur dan eindelijk eens interactief beleven.

> "DE ALIENS KUNNEN OP BASIS VAN OMGEVINGSFACTOREN ZELFSTANDIG ROUTES 'VERZINNEN', WAT HUN GEDRAG EXTRA ONVOORSPELBAAR MAAKT."

GEEN RIPLEY

Op het kantoor van Gearbox, vooral bekend van de Brothers in Arms serie, kijk ik toe terwijl de regisseur van Aliens mij wijst op de gele laadrobot die in de hoek van de hangar staat geparkeerd. Hij zoomt ook even in op details van de drophips, zoals een sticker die ik me inderdaad nog uit de film herinner. Hij praat over kleuren, barstjes en technische details. Ik moet hem gelijk geven, de game lijkt griezelig veel op de film.
Maar anders dan de titel doet vermoeden, vindt de game Aliens plaats ná de gebeurtenissen in Alien 3. Je kunt dus niet met Ripley of andere bekende personages spelen.
Vanuit het eerste-persoons perspectief van een vers groepje ruimtemariniers beleef je een nieuw verhaal, dat speciaal voor de game werd











OOK ALIENS-RPG OP KOMST

[illegible]

geschreven door hetzelfde team scriptschrijvers dat werkte aan (de nieuwste versie van) de tv-serie Battlestar Galactica.

GEEN BROTHERS IN ARMS

Het spel begint met de landing van je team in de hangar van de Sulaco, het forse ruimteschip waarin ook een deel van de film Aliens zich afspeelde. Het is jouw missie te achterhalen wat er aan boord van dit schip heeft plaatsgevonden.
Met in je ene hand een motion tracker en in je andere een M-41A Pulse Rifle bewandel je een lineaire weg door de gangen van de Sulaco. Je teamgenoten volgen gedwee. Als je stuit op een gesloten deur, kun je ernaar wijzen en op de A-knop drukken om hem door een teamgenoot met een opgefokte gasbrander te laten openen.
Deze situatie is typerend voor de contextgevoelige commando's die je je mede-troopers kunt geven. Je geeft je teamgenoten geen directe orders, maar kunt 'highlight-en-klik' gebruiken om je collega's aan te sturen.
Verwacht dus niet al te veel tactische diepgang, dit wordt geen Brothers in Arms in de ruimte of zo.

DRIE VORMEN

Uitgangspunt van Gearbox is een 'broad appeal'-game die elke liefhebber van de films de kans biedt door het universum van Aliens te wandelen. En Aliens aan flarden te knallen, natuurlijk.
De confrontaties met de Aliens nemen drie vormen aan, die van Gearbox elk een werknaam hebben gekregen.
In 'Sweep & Clear'-situaties verschijnen de Aliens als onvoorspelbaar bewegende vijanden in de gangen. Ze lopen net zo gemakkelijk over het plafond als ze door muren breken. Je moet ze onder vuur nemen tot ze zijn verslagen of zich terugtrekken, waarna je je weg kunt vervolgen.
In 'Close Encounters' word je door een plotseling verschenen Alien vastgepakt en meegesleurd, waarbij je moet zien te overleven door met de juiste timing in de richtingen te drukken die in beeld worden aangegeven.
De derde gevechtsvorm is 'Make a Stand' genoemd. Dit belooft de meest interessante spelsituaties op te gaan leveren. Ik vertel er meer over in de volgende alinea.

BEHOORLIJK HECTISCH

In een doorsnee 'Make a Stand'-situatie bevind je je in een wat ruimere omgeving, denk aan een hangar of commandokamer, die wordt belaagd door een leger Aliens. Deze verschijnen eerst alleen nog maar als stipjes op de motion trackers, wat je de tijd geeft om voorbereiding en te treffen. Bijvoorbeeld door een teamgenoot de opdracht te geven een deur dicht te lassen, bommen te plaatsen of Sentry Guns op te stellen.
Als de Aliens de doorgang naar jouw kamer hebben geforceerd, ontstaat een felle strijd die voortduurt tot een van de partijen is uitgeroeid of zich terugtrekt.
De Aliens zijn zo geprogrammeerd dat ze op basis van omgevingsfactoren zelfstandig routes kunnen 'verzinnen', wat hun gedrag extra



Bij ons op de redactie komen dit soort levensvormen ook soms uit oude pizzadozen gekropen.



MAAK KENNIS MET... THE ALIENS

Natuurlijk valt of staat deze hele game met de overtuigingskracht van de Aliens. Worden het doorsnee vijanden in een Alien-jasje? Of gaan we het echt aan de stok krijgen met de vileine, smerige, intelligente en super agressieve monsters uit de films?
Bij Gearbox doen ze er in ieder geval alles aan om dat laatste te bewerkstelligen. Voornaamste troef is het feit dat de monsters geen voorgeschreven wegen bewandelen, maar zelf hun omgevingen kunnen 'waarnemen' om hier doorheen verschillende routes te kiezen. Dit doen ze snel, onvoorspelbaar en soms ook onnavolgbaar, omdat ze net zo rap en gemakkelijk langs muren en plafonds kunnen bewegen (mits ze hierin hun klauwen kunnen haken, het zijn tenslotte geen spinnen).
Naast de 'besluiper' uit de eerste film en de 'krijger' uit de tweede, krijg je natuurlijk ook te maken met facehuggers, koninginnen, 'werkers' en misschien zelfs een geparasiteerde hond of twee.






Die FaceHuggers doen me enorm aan m'n eerste vrouw denken...

onvoorspelbaar en die altijd behoorlijk hectisch maakt.

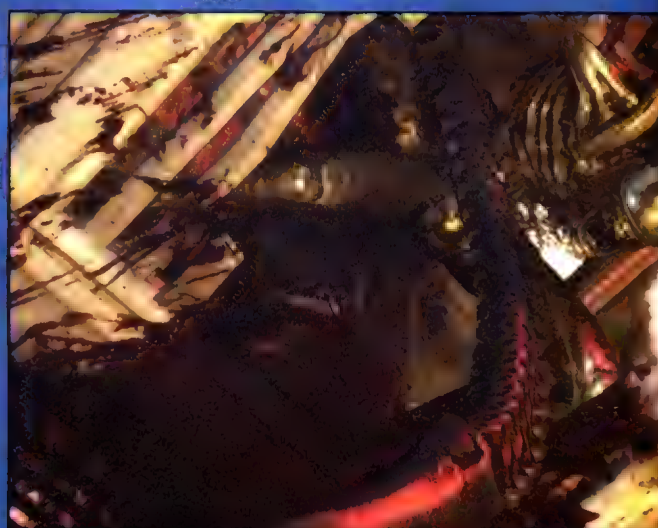
TV-SERIE

Natuurlijk worden de drie gevechtsvormen niet los van elkaar geleverd maar lopen ze vloeiend en, naar ik hoop en verwacht, enigszins verrassend in elkaar over, gesteund door verhaallijnen die als afleveringen van een tv-serie worden gepresenteerd.
Bij elke aflevering wisselt het perspectief naar een ander teamlid, wat zeker een bijdrage kan leveren aan de emotionele band die je als speler opbouwt met deze personages. Dat je het betreurt als er iemand doodgaat, omdat je in de vorige aflevering nog in zijn of haar laarzen stond.
Naast kundig nagebouwde omgevingen en situaties uit de films, kun je ook geheel nieuwe gebieden bezoeken.
Tussen de 'concept art' die als schilderijtjes aan de muren van het Gearbox-kantoor hingen, zag ik bijvoorbeeld ook open vlakten en een futuristische, Blade Runner-achtige stad.
Dat geeft hoop op variatie, maar doet tegelijkertijd ook vrezen voor een al te vrije bewerking van de Aliens-franchise.

IETS NIEUWS

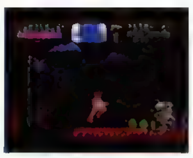
Die vrees is ongegrond, zegt spelregisseur Brian Martell.
"We proberen ons zoveel mogelijk te beperken tot omgevingen en situaties die mensen al kennen uit de films.
Natuurlijk ontkomen we er niet aan hier en daar wat dingen toe te voegen om het spel interessant te houden, maar daarbij zijn we zeer voorzichtig en terughoudend."
Ik vroeg Brian of het werken aan zo'n franchise dan eigenlijk niet heel beperkend is. Stel dat je iets nieuws verzint wat het spel spannender of interessanter maakt, dan is het toch zonde als je dat niet kunt gebruiken omdat het niet binnen het Aliens universum past?
"Nou", zegt Brian, "we hebben binnen bepaalde restricties natuurlijk alle ruimte om de meest fantastische scenario's te verzinnen. Maar inderdaad, je hoeft in dit spel geen warpportalen of gravity guns of dat soort toestanden te verwachten. Daar zit geen fan op te wachten."




Je kunt zeggen wat je wilt, maar die aliens hebben wel ruggegraat.

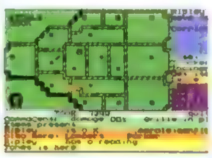
GAMERS LOVE ALIENS

De afgelopen dertig jaar zijn er tientallen videogames verschenen die direct op de Aliens-films zijn gebaseerd, met als voorbeeldige voorbeelden Aliens van Square voor de MSX, het vette actiespel Alien 3 voor de SNES, het sfeervolle Alien Ressurection voor de PSX en natuurlijk de 3D-shooters in de Alien Versus Predator-serie.
Indirecte invloed van de films is goed te herkennen in oude spelletjes als Xenomorph, Super Metroid en Probotector.
Hedendaagse ruimtemarinier-shooters als Doom, Halo, Quake, Gears of War en Mass Effect bevatten ook altijd wel een paar aspecten die zijn te herleiden naar de Aliens-films.
Het hele ruimtemarinier-ding werd overigens niet geïntroduceerd in de Aliens-films; Robert A. Heinlein schreef er al zo'n twintig jaar eerder over in zijn roman Starship Troopers.











MULTIPLAYER

De uitgebreide mogelijkheden om met meer dan één speler tegelijk van Aliens te genieten, verdienen een eigen kader.
Het meest bijzondere is wel dat het hele avontuur coöperatief kan worden gespeeld met vier spelers tegelijk. Dit kan zowel met vrienden in je huiskamer op een gesplitst scherm, als via internet met andere spelers.
Het zogenaamde 'Late Join'-systeem maakt het spelers hierbij mogelijk wanneer ze maar willen in te springen of af te haken. Bij afhaken worden de 'lege plaatsen' opgevuld door de computer, zodat er altijd met een team van vier spelers wordt gestreden. Dat moet ook wel, want elk teamlid draagt een wapen of voorwerp dat nodig kan blijken om in het avontuur te vorderen.
Voor mensen die niet van samenwerken houden, worden er natuurlijk ook een aantal deathmatch-arena's toegevoegd. Hierover wilden/konden ze bij Gearbox nog niet zoveel vertellen, behalve dat het in deze spelvariant waarschijnlijk ook mogelijk wordt om met een Alien te spelen. Dat lijkt me ook niet meer dan gepast.
De drie verschillende versies (PC, Xbox 360 en PS3) zullen allemaal exact dezelfde functies en mogelijkheden bevatten, belooft Gearbox.







ALIENS OP DE REDACTIE

Natuurlijk werd op de redactie enthousiast en hoopvol gereageerd toen het nieuws ons bereikte dat er een heuse nieuwe Aliens-game aan zat te komen. Maar wat zijn eigenlijk de favoriete Aliens van de redactieleden?

JJ: Ik durf het bijna niet te zeggen, maar bij E.T. heb ik toch wel alle hens aan dek moeten houden om de waterlanders aan boord te houden. Voor de rest heb ik helemaal niks met SF. Die shit bestaat niet, en een ander woord voor niet bestaan is nep.

JEROEN: Ik blijf een groot fan van de Transformers. Robots die kunnen transformeren in allerhande voertuigen of zelfs dinosaurussen, wat is daar nu níet cool aan?

WOUTER: Ik heb nog steeds veel ontzag voor - letterlijk - de moeder van al het ruimteongedierte: de Queen uit Aliens. Ik stond niet graag in Ripley's legerlaarzen toen zij het aan de stok kreeg met deze grote mamma!

JURJEN: Ik weet niet wat het is, maar altijd als ik Chewbacca of een andere Wookie zie in de Star Wars-films word ik vrolijk. Het is een van de weinige Aliens die ik wel als huisgenoot zou willen hebben, al vind ik Alf ook nog steeds heel lief.

MAARTEN: Alf? Kom op man, dan was E.T. toch veel liever? Ik ben trouwens ook gek op minder lieve Aliens, zoals de Skaarj uit Unreal en die Aliens uit de serie Taken.

STEVEN: Ik zag de film Alien toen ik nog maar zeven was, dus je kunt je voorstellen dat Gigher's creatie mij nachten heeft wakker gehouden en nog steeds intrigeert. Predator staat trouwens ook hoog in mijn lijst. Beide zijn misschien cliché-keuzes, maar met goede reden. Natuurlijk verdienen Jabba en al die andere fantastische wezens uit het Star Wars-universum ook een speciale vermelding!

JAN: Dat moet Seven of Nine zijn uit Star Trek: Voyager! Je weet wel; die sexy half-Borg met die enorme, welgevormde, ronde, sappige... ogen!



VETTE TRIP!

Ik had niet verwacht dat ik me zo goed zou vermaken in Dallas. Maar alles was door Sega en Gearbox dan ook uitstekend geregeld. Ik overnachtte in een overdreven luxe suite, en het door Sega geregelde bezoek aan een rodeo was echt onvergetelijk. Bovendien kreeg ik van de Gearbox- en Sega-medewerkers alle hulp en informatie die ik maar kon wensen voor het schrijven van dit stuk, en het bleken 's avonds tijdens het eten en drinken ook nog eens erg vriendelijke mensen. Als binnenkort Samba de Amigo voor de Wii (eveneens in productie bij Gearbox) gecheckt moet worden, houd ik me aanbevolen!

VERWACHTING

Gearbox gaat ons leven in 2009 verrijken met een kwalitatief hoogstaande maar niet al te complexe of veeleisende shooter in het universum van de Aliens-films. Verwacht iets met het tempo, de intensiteit en de lineairiteit van een achtbaanrit.

+ Franchise leent zich uitstekend voor een superspannende videogame.
+ Zeer getrouwe representatie van objecten en situaties uit de films.
+ Mogelijkheid om het hele avontuur met vier spelers co-op te doorlopen.
- Speltechnisch wordt het wellicht wat te doorsnee, beperkt en voorspelbaar voor doorgewinterde gamers.

JURJEN

ALIENS: COLONIAL MARINES
PS3 / XBOX 360 / PC
GEARBOX SOFTWARE / SEGA
Q1 2009

SAINTS

MAARTEN KEERT TERUG NAAR STILWATER

Je zou het bijna vergeten, maar na GTA IV komt er dit jaar nog een andere game uit in het doe-wat-je-wilt-in-de-grote-stad-genre. Maarten speelde een vroege versie van Saints Row 2 om te zien of deze game van Volition in de schaduw van GTA nog een beetje overeind blijft.

Aan het begin van Saints Row 2, blijk je keihard genaaid door je homies uit het eerste deel. Ze hebben je laten vallen en verraden, met als gevolg zo'n vijftien jaar brommen in de bajes.
Na ja vrijlating blijkt dat het nodige is veranderd in Stilwater. Nieuwe gangs maken de dienst uit op het terrein dat je in de voorganger veroverde.
Met wraak als drijfveer ga je er alles aan doen om opnieuw te heersen over de straten van Stilwater. Zodat het weer jouw stad wordt.

STILL STILWATER

De beginsituatie maakt twee dingen duidelijk. Allereerst dat ook deze game zich weer in Stilwater afspeelt. Geen goed teken. Want had je niet liever een gloednieuwe stad gewild?
Gelukkig is Stilwater echter niet meer hetzelfde. Het is een flinke tijd later en het grondoppervlak is met 45% toegenomen. Ik herkende de stad niet eens meer, tijdens mijn eerste speelsessie.
Ten tweede blijkt dat ook SR2 in het gangstersfeertje blijft hangen. Beide punten zijn niet zo verbazingwekkend als je weet dat Volition al begonnen is met Saints Row 2 toen het eerste deel nog niet eens in de schappen lag.

ERICA TERPSTRA

Ondanks de overeenkomsten in stad en sfeer, kenmerkt SR2 zich vooral door vernieuwingen, met als voorlopig hoogtepunt de customization.
Je kunt bij het maken van je eigen hoofdrolspeler echt alles toevoegen en aanpassen.
Een dikke reet, een lelijke kop, vies haar en zelfs de grootte van je pupillen is te veranderen. Maar ook de leeftijd, het geslacht, de stem en de houding.
Tja, en als werkelijk alles kan, dan maak ik natuurlijk een Erica Terpstra.



> "TJA, EN ALS WERKELIJK ALLES KAN, DAN MAAK IK NATUURLIJK EEN ERICA TERPSTRA."

SONS OF SAMEDI

Mijn leven als Erica begon in een nieuw, afgelegen deel van de stad. In opdracht van de Caribische gang 'Sons of Samedi' moest ik in een trailerpark wat chaos creëren. Eerst een gebouw infiltreren (lees: alles en iedereen kapot knallen) en vervolgens vijf van die afschuwelijk lelijke stacaravans opblazen.

Erica bleek nog best skillvol en maakte sierlijke bewegingen. Vooral de manier waarop ze een gangster-chickie in haar kruis schopte was pijnlijk fraai geanimeerd.

PAALDANSERES

Erica heeft in het deel van de game dat ik gespeeld heb een vette crib. Net als Erica zelf is ook dit optrekje eindeloos te customizen.
Je kunt bijvoorbeeld met het geld dat je verdiende je pooltafel upgraden of gewoon je hele huis in één keer van een likje verf voorzien.
Stiekem vind ik dit soort dingen heel erg leuk, want wie wil er nu niet in een gepimpte woning hangen?
Ik plantte bijvoorbeeld een gouden paal in m'n woonkamer... mét paaldanseres!
Het gevolg was dat de homies die in mijn huis hingen zich beter voelden en daardoor sterker waren.
We moesten zoiets op de redactie ook maar eens hebben.

CO-OP

De gouden troef die THQ met SR2 in handen heeft is de co-op multiplayer mode. Dit is een punt waarmee SR2 zich mogelijk in positieve zin van GTA IV kan onderscheiden.
Denk je eens in hoe cool het is om samen missies te doen. En als je dat zat bent lekker rond te klooien en politieagentjes te treiteren.
Los van dit soort vergelijkingen met GTA IV wijst alles erop dat ook dit







ROW 2

tweede deel van Saints Row enorm vet gaat worden.
Het speelde top en het natuurlijke gevoel dat je vrij bent om te doen en laten wat je wilt was heerlijk.
Stilwater zag er grafisch prachtig uit en ik kan niet wachten tot de volgende keer dat ik ermee mag stoeien.





WAT IS ER NIEUW?

Er zitten veel vernieuwingen in Saints Row 2. Hier heb je er alvast tien.

1. Je kunt gijzelaars gebruiken als menselijk schild om kogelregens op te vangen. Dit biedt leuke, nieuwe gameplay-momenten.
2. Saints Row 2 bevat veel nieuwe wapens. Zo maakt de laser-rocketlauncher z'n entree. Je schiet een raket in de lucht en richt vervolgens met je laser op het doelwit, zodat de raket ernaartoe vliegt.
3. Je kunt allerlei Taunts maken, vrijwel altijd beledigend. Denk aan middelvingers, een klats op een denkbare kont of een stoer wenkje. Onder de juiste omstandigheden resulteert zoiets in vluchtende mensen, danwel een mes tussen je ribben.
4. Nieuw is ook de detoneerbare granaat die je ergens plaatst of naartoe gooit om hem vervolgens op afstand tot ontploffing te brengen.
5. Praktisch alles wat een wapen zou kúnnen zijn, is op te pakken en als wapen te gebruiken. We kennen het van Dead Rising.
6. Mensen lopen niet meer als robots rond, maar doen ook echt wat. Bijvoorbeeld iets drinken op een terrasje of een brief posten. Stilwater komt tot leven!
7. Vliegen in helikopters en vliegtuigen, varen met jetski's of boten en het rijden op motoren: het zit er eindelijk allemaal in, na het oeverloze commentaar dat Saints Row het niet had, en het oudere San Andreas wel.
8. Tijdens het autorijden kun je nu de cruise control aanzetten, zodat je meer tijd hebt voor drive-by shootings. Zodra je dit onder de knie hebt, knal je het dubbele aantal voetgangers neer.
9. Het hoofdpersonage is niet meer zo verlegen als in het eerste deel. Hij heeft nu naast een aan te passen loopje ook een aanpasbare stem, die hij in tegenstelling tot SR1 wél gaat gebruiken.
10. De politie maakt dit keer graag gebruik van pepperspray en stunguns. Opmerkelijk genoeg blijken de effecten van die dingen soms nog vervelender dan die van loden kogels.





COMPLIMENT

Je hoeft niet helderziend te zijn om in te zien dat Saints Row 2 minder goed en heftig gaat worden dan GTA IV. Is dat erg? Nee.
Iets wat tegen het machtige GTA kan opboksen kun je ook niet bereiken met anderhalf jaar klussen. Zelfs niet met het team van honderd man dat op Saints Row 2 zit.
Het feit dat Saints Row met GTA wordt vergeleken is voor lead producer Greg Donovan vooral een compliment.
"Ik zal niet ontkennen dat GTA een groot voorbeeld was, maar ik denk dat wij nu een andere richting, een eigen richting zijn ingeslagen." Bovendien heeft Saints Row ons laten zien dat er overduidelijk ruimte is voor nog een free-roaming game."

VERWACHTING

Saints Row 2 zag er extreem gelikt uit en voelde heerlijk vrij en soepel aan. Die shit wil je gewoon spelen. Helemaal nu het met twee man kan.

+ Het verhaal is online co-op te spelen!
+ Heel veel goede vernieuwingen.
+ De humoristische over-de-top-stijl is er nog steeds.
- Waarom geen compleet nieuwe stad?

MAARTEN

SAINTS ROW 2
XBOX 360 / PS3
VOLITION INC. / THQ
1 - 2 SPELERS
VERWACHT: Q3 2008

SUPER SMASH BROS.

Ladies and gentlemen, we've got him! Smash Bros. Brawl is binnen, en niemand scheert zich meer. Gekkenhuis, wat een game. Voor de enkeling die geen idee heeft waarom hij deze game aankomende juni in huis moet halen, wil Jurjen nog wel even zeven redenen geven.



ZEVEN REDENEN WAAROM DEZE GAME KONT GAAT SCHOPPEN EN JE NAAM ZAL PAKKEN



1. PERSONAGES, MAN!

Brawl heeft meer persoonlijkheid dan je moeder en bevat meer fantastische personages dan het hele Star Wars-universum bij elkaar. Figuren als Link, Star Fox, Yoshi en Sonic worden cooler dan ooit in beeld gebracht, met stijlvolle acties en brute moves waardoor zelfs Travis Touchdown zich geïmponeerd zou voelen.
Zie hoe mooi de borsten van Samus Aran haar Zero Suit doen spannen, hoor de duivelse lach van Wario door de speaker van de remote als je hem selecteert, voel de gevleugelde vrijheid van Pit uit Kid Icarus... dit is Brawl en jij mag het meemaken.

2. HET VRIJE VECHTGEVOEL

Waar andere vechtspellen je laten knokken met een stel opgedirkte zoutzakken op platte vlakken, komen de gevechten in Smash Bros werkelijk van de grond. De furieuze actie verplaatst zich razendsnel over alle etages en hoeken van de speelvelden, die dit keer tegelijk knus en dynamisch aanvoelen, inclusief levels die exploderen, omkiepen of op waanzinnige manieren transformeren.
Nieuwigheidjes als de Final Smashes en Meteor Smashes houden de strijd zenuwslopend spannend tot de laatste seconde.
Een impasse of verdedigend verlopende strijd is in Brawl simpelweg onmogelijk. Het is beuken of gebeukt worden!



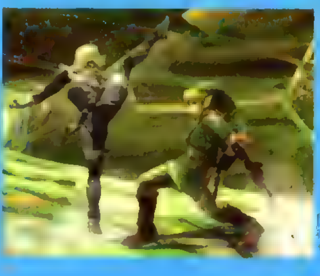
Mmmm...ik zie een man met een snor, stevig gereedschap, twee ballen, op z'n Grieks... ik geloof dat dit bijschrift zichzelf schrijft.



3. CHECK DIE MOVES DAN!

Ah, die moves, man, die moves. Je voelt ze trillen en je wilt ze schudden. Neem die fantastische nieuwkomer Meta Knight die zich met onvoorspelbare, schroefachtige bewegingen door de lucht en in zijn tegenstanders boort. Zijn stugge tred en hoekige motoriek maken hem wél een stuk lastiger te hanteren dan de atletische apenkop Diddy Kong, of de lenige Luigi. Solid Snake is een verhaal apart, met zijn standaarduitrusting van mijnen, raketten, mortieren, granaten en vliegende camera. Check ook de überbrute Spin Dash-combo's van Sonic - voor zover je ze kunt volgen!

NIE ZWIEPIE! NIE ZWIEPIE!



Nee nee, er wordt hier niet gezwiept, dat doe je maar ergens anders. Om Brawl op verfrissend traditionele manier te besturen, hoef je je afstandsbediening alleen maar horizontaal vast te houden, zodat je een soort NES-controller-gevoel krijgt. Dit werkt uitstekend, maar als je je vechtfiguurtjes toch liever analoog aanstuurt, kun je ook een Nunchuk aanhechten, of de Classic- of GameCube-controller gebruiken.

BRAWL

JURJEN WORDT GEK



4. DE SINGLEPLAYER – NU OOK VOOR TWEE SPELERS!

Ik heb inmiddels zes uur van mijn onwaardige leven mogen investeren in de Subspace Emissary, een buitensporig opgefokte versie van de magere singleplayer avontuurtjes uit de voorgangers. En ik zit nog maar op 46 procent! Alle N-franchises worden in dit 'extra-spel-op-zich' op heerlijke manieren door elkaar gehusseld, waarbij je telkens twee of meer personages mag kiezen om gezamenlijk in zowel complexe labyrinten als (automatisch verschuivende) platformlevels de mafste vijanden en groteske eindbazen aan gort te stompen.
Kwijlopwekkend fraaie filmpjes introduceren bizarre teams als Lucas en Pokémon Trainer, of schetsen de achtergrond van het gevecht tussen team Diddy & Fox tegen een reusachtige Rayquaza.
Een tweede speler kan wanneer hij maar wil inspringen om aan jouw zijde te strijden, en ja, daar wordt het allemaal nog beter van!

"WE SPREKEN OVER EEN GAME DIE JE MINSTENS ZEVENTIG JAAR ZAL BEZIGHOUDEN."

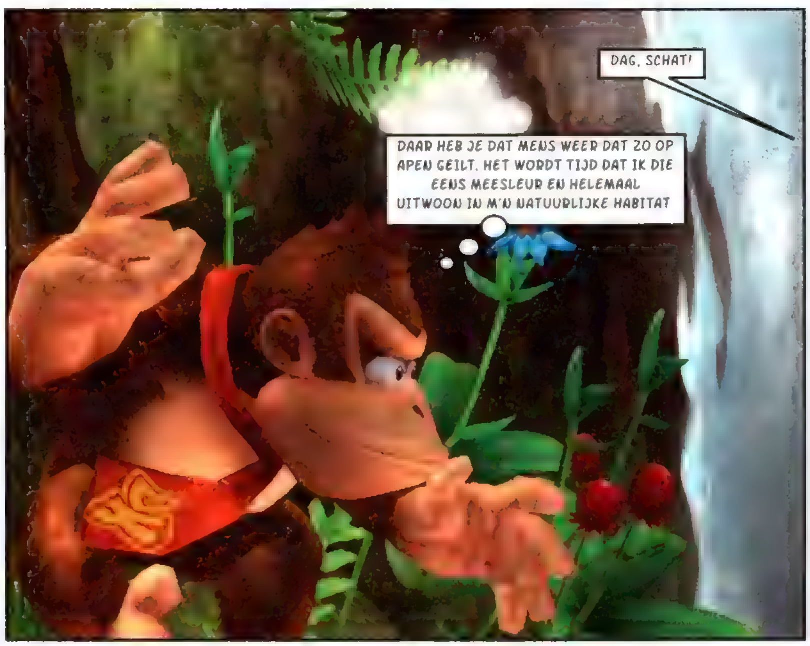
5. TIJD OM VRIENDEN TE MAKEN

Samenwerken is leuk en aardig als je kickt op het ware Sesamstraatgevoel, maar natuurlijk voelt niets beter dan je tegenstanders onderuit halen met enorm vervelende trucjes, om vervolgens hun kansloze kadavers met kracht uit het speelveld te kicken. Online zeg je? Fuck online! Ga de straat op, haal je exemplaar van Brawl uit je broek, en zorg dat je mensen in huis krijgt. Want niets is beter dan met vier man op de bank Brawl spelen. Ik heb het hier gisterenavond nog mogen beleven, en we hadden die bank net zo goed kunnen verkopen, want niemand bleef erop zitten. Je voelt de actie gewoon door je lijf trekken, je wordt er gek van als je verliest en kunt niet anders dan opspringen als je zegeviert. De kreten die daarbij door mijn kamer vlogen zijn helaas niet geschikt voor publicatie.



En hier zien we de hemelvaart van Ike. Al had Tina 'm liever de andere kant op zien gaan.





6. FANSERVICE ALL THE WAY

De natte droom van elke Nintendo-fan wordt lichtvochtige werkelijkheid in Super Smash Bros. Brawl. Wie houdt het droog als Samus uit Metroid de Pokérat Pikachu bevrijdt uit een helse martelmachine? Wiens nostalgisch hart blijft ongeroerd bij het bladeren door de verzamelingen stickers en trofeeën? Ach en zucht, het is die gekke beer uit Ice Climbers, en dit moet toch wel dat hondje uit Chibi-Robo zijn.
Alles en iedereen ziet er fantastisch uit, terwijl de muziek... ah. Achtendertig. Maar liefst achtendertig van de beste componisten uit de game-industrie hebben tientallen (honderden?) klassieke songs in nieuwe arrangementen verpakt voor een historisch groot aantal goddelijke muziektracks. Luister en huiver.



7. HOUDT HET DAN NOOIT OP?

Brawl zit zo idioot vol personages, moves, speelvelden, opties en items dat elk gevecht weer anders verloopt en je zelfs in je eentje maanden kunt spelen voordat het verzadigingspunt in zicht komt.
Tel daarbij de mogelijkheid om stickers te verzamelen die de eigenschappen van je personages verbeteren, de verregaande mogelijkheden om zelf levels te bouwen en uit te wisselen, de trofeeën, de Target Smash, de Home-Run Contest, de Multi-Man Brawl, de Coin Launcher, de enorme hoeveelheid vrijspeelbare extra's, en natuurlijk de mogelijkheid om online en offline tegen je vrienden te spelen, en we spreken over een game die je minstens zeventig jaar zal bezighouden.

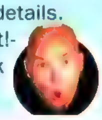
ONLINE? NU JE HET ZEGT!

Oh ja, je kunt ook nog online spelen. Eerlijk gezegd heb ik er nog geen tijd voor gehad. De mogelijkheid om zowel in mijn eentje als met vrienden op de bank helemaal uit mijn dak te gaan met al die vette content heeft me hier een beetje bij vandaan gehouden. En ik moet ook nog Mario Kart spelen, natuurlijk. Maar in mijn review kom ik hier nog wel op terug.

VERWACHTING

Voor iedereen met een hart voor Nintendo is Brawl een prachtig bladerboek, een cultuurdocument dat raakt aan alles waarmee dit fantastische bedrijf onze levens de afgelopen dertig jaren kleur gaf. Als je daarbij ook nog eens van vechtspellen houdt, dan is dit het beste wat je kan overkomen, en hoef je dit jaar maar één game te kopen.

- + Een overweldigende hoeveelheid content om je eindeloos mee te vermaken.
- + Beeld en geluid van AAA-kwaliteit met veel verrassende details.
- + Met twee, drie of -liefst!- vier spelers op de bank is dit gamers walhalla!



JURJEN

SUPER SMASH BROS. BRAWL
NINTENDO
Wii
JUNI 2007

RAINBOW SIX VEGAS 2

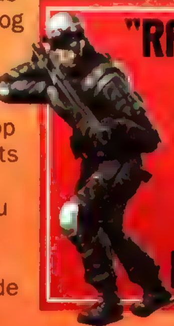
Minder dan anderhalf jaar geleden werden we verblijd met Rainbow Six Vegas, en nu ligt zijn opvolger al bijna in de winkels. Dat riekt naar incashen. PU zette het reukorgaan van J.J. in.



Hoewel ik niet zo'n geduldig mens ben en tactical shooters bij mij daardoor vaak neerkomen op een snelle dood en dus frustratie, heb ik Rainbow Six Vegas grijs gespeeld. Grafisch bracht die game hetzelfde gevoel bij me teweeg als Call of Duty 4. De eerste keer dat je vanuit de helikopter over de glimmende City of Sins vliegt, de eerste keer dat je zo'n blinkende zaal met gokautomaten binnenkomt, het maakte een onuitwisbare indruk op me.

DE PERFECTE VERSIE

Binnen achttien maanden na release een compleet nieuwe game uit de grond stampen, dat kan niemand. Maar dat hoefde in dit geval ook niet. RSV was goed maar liet nog genoeg punten voor verbetering open (A.I., multiplayer, co-op mode met slechts maximaal twee man), en dus zou ik prima kunnen leven met 'Rainbow Six Vegas, de perfecte versie'.



> "RAINBOW SIX VEGAS 2 KAN OP VELE GEBIEDEN EEN VERBETERDE VERSIE VAN DEEL 1 WORDEN. EN MET DEEL 1 WAS AL NIKS MIS."

Op het eerste gezicht lijkt dat echter niet te gaan gebeuren. Het shootergenre heeft namelijk één heel groot probleem en dat heet Call of Duty 4. Die 'idioten' hebben de lat qua graphics, actie en impact extreem hoog gelegd. En ondanks dat de mensen van het Assassin's Creed-team betrokken waren bij de graphics van RSV 2, schiet de game op dit punt tekort. Sterker nog, ik vind de game er in vergelijking met deel 1 zelfs op achteruit gegaan. Ik mis het knisperende neon-geweld. De omgevingen doen nu allemaal wat hoekig, grof en grauw aan.
Maar goed, Rainbow Six draait om leveldesign en niet om grafische porno. De levels dienen zo te zijn opgezet dat je gedwongen wordt na te denken over je actie.

TE DOEN

RSV 2 sluit het verhaal rondom de Vegas-actie af. Je speelt ditmaal niet Logan Keller, maar een gast genaamd Bishop die zowel een man als een vrouw kan zijn. Ligt eraan voor welke 'vorm' je in het begin kiest. Wat volgt zijn wederom een flink aantal 'tactische situaties' die zich niet alleen in een groot gokpaleis afspelen, maar ook in de Nevada woestijn, het Las Vegas Convention Center, het Indoor Rex Centre en een strip club.
Omdat Ubisoft niet al te veel gamers wil afschrikken (de eerste RSV was extreem pittig), is de easy en normal mode 'te doen' en zullen de echte tactical warriors pas in de extreme mode aan hun trekken komen.

VERBETERINGEN

Er is duidelijk gesleuteld aan de A.I. Ondanks het feit dat ik nog steeds situaties tegenkwam waarin mannetjes niet reageerden terwijl je toch echt een M16 naast hun oor liet afgaan, zag ik meer pittige groepsacties en wegduikende ventjes dan in deel 1 (waardoor je automatisch beter je team gaat gebruiken).



Het vijf sterren all-inclusive hotel Tunesia Crown Palace stond bekend om hun over-enthousiaste animatieteam.



Andere nieuwigheden zijn de sprintknop (kortdurend, maar handig omdat de levels vol zitten met open ruimten gevuld met strategisch geplaatste objecten) en de toevoeging van XP (experience points) aan het al bestaande PEC-systeem (Persistant Elite Creation). PEC is een soort RPG-achtig systeem waarin je jouw personage sterker kunt maken. Bepaalde aanvalsacties leveren PEC-punten op. Dit was al aanwezig in de multiplayer-mode van RSV, maar zit nu ook in de singleplayer. Daarbovenop komen nu de XP-punten, die weer bij anderssoortige acties te behalen zijn. Hoe hoger je level is, des te meer wapens je kunt unlocken. Een systeem dat de multiplayer van CoD 4 tot zo'n groot feest maakt.
Het mooie van RSV 2 is echter dat je jouw level al in de singleplayer kunt opbouwen en vervolgens meeneemt naar de multiplayer, en je online dus niet eerst uren als schietvee dient.



DE MULTIPLAYER

De multiplayer van Rainbow Six Vegas 2 bevat dertien maps en twee nieuwe modes: Demolition (Counter-Strike) en Team Leader (kill de leider van de tegenstander). De maps komen deels uit Raven Shield maar zijn volgens Ubisoft getweaked.
Spectaculair is de four-player co-op die zowel offline als online speelbaar is.



VERWACHTING

Voorlopig gaat niemand het winnen van Call of Duty 4. Maar moeten we daarom maar niks nieuws meer spelen? Dan mis je wel Rainbow Six Vegas 2 dat op vele gebieden een verbeterde versie van deel 1 kan worden. En met deel 1 was niks mis.

- \+ Multiplayer kan strijd met CoD 4 aan.
- \+ Tactical action van het hoogste niveau.
- − A.I. af en toe nog twijfelachtig.
- − CoD 4 heeft de grafische lat erg hoog gelegd.



J.J.

RAINBOW SIX VEGAS 2
XBOX 360 / PS3 / PC
UBISOFT
18 MAART 2008

SAMBA DE AMIGO

Vaste bezoekers van PU.NL wisten het natuurlijk allang: Jan is de muzikaalste redacteur van het blad. Zijn weblogs over nieuwe muziek weten altijd veel reacties los te maken. Maar wisten jullie ook dat hij vroeger trompet heeft gespeeld en zelfs nog een tijdje op een basgitaar heeft lopen rammen? Hij was dan ook onze man om Samba de Amigo te gaan bekijken op SEGA's pressevent.



Als we dit al "normaal" gaan vinden, waar eindigt het dan? Een harde pornofilm op TV?



(Door: FvN)
Sjit! M'n rechterbal doet 't niet.

Natuurlijk ben ik helemaal niet de muzikaalste redacteur. Dat is J.J.; die man kan fabelachtig drums spelen. Hij speelde in meerdere bandjes. Maar J.J. is op de een of andere manier allergisch voor leuke hobby's, en dus heeft hij zijn drumstokjes een paar jaar geleden aan de wilgen gehangen. Eeuwig zonde, maar die gast is nu eenmaal een beetje gek.

KLEURRIJK & GROOVY

Ik ben ook een beetje gek... van muziek dus. En voor muziekgames heb ik een zwak, zolang ik maar niet op een mat hoef te dansen. Jeroen mag dan iedere keer de Guitar Hero reviews voor zich opeisen, ik heb alle delen eveneens tot bloedende vingers aan toe gespeeld. Ritmegames zijn toch een andere tak van sport, maar om de cult-status van de Dreamcast versie van Samba de Amigo kan niemand heen. De game wist een simpel gegeven perfect uit te werken, ondersteund met groovy Zuid-Amerikaanse muziek, geruggensteund door vrolijke, kleurrijke beelden. Had de Dreamcast een langer bestaan gekend, dan was de game op zeker uitgegroeid tot een grote hit.

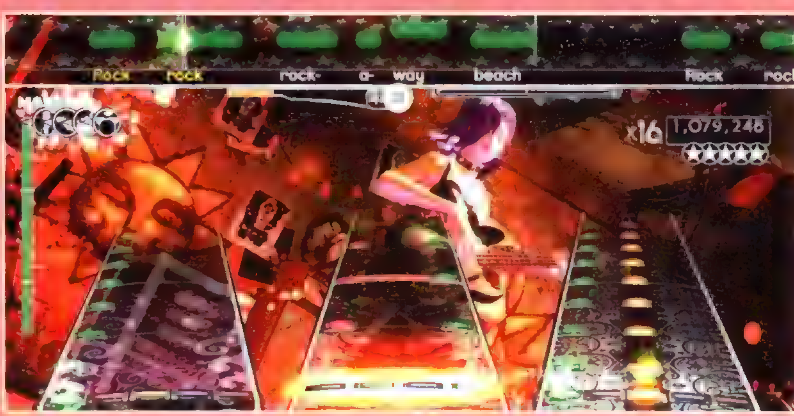
SCHUDDEN & TIMEN

De Wii versie lijkt aanvankelijk als twee druppels water op zijn voorganger maar heeft geen

MUZIEKGAMES WORDEN GROOT

Als je een paar jaar geleden op een beurs mensen op dansmatten zag springen of zag trommelen op plastic drumstellen, werden diezelfde mensen gniffelend nagewezen. Inmiddels zijn muziek- en ritmegames big business, cool en algemeen geaccepteerd.
Sony's SingStar heeft daar een belangrijke rol in gespeeld; de karaoke game zorgde ervoor dat meisjes opeens ook een PlayStation 2 in huis wilden. Sony dropte een stuk of tig delen en met de download opties voor SingStar voor de PlayStation 3 kun je inmiddels je eigen soundtrack samenstellen.
Dat Guitar Hero zo'n succes zou worden, had helemaal niemand voorzien. Inmiddels staan artiesten in de rij om alsjeblieft een song te mogen leveren voor de game.
Of Samba de Amigo net zo'n grote hit wordt als Guitar Hero betwijfel ik overigens wel. Sambaballen zijn nu eenmaal minder cool dan gitaren, maar deze sambaballende aap is natuurlijk wel perfect tijdverdrijf voor feesten en partijen.
Muziekgames waar ik ook naar uitkijk zijn:

ROCK BAND
PS2 / PS3 / XBOX 360
UITGEVER: EA
Rock Band is de logische stap na Guitar Hero, gemaakt door de oorspronkelijke bedenkers van die game. Zingen, drummen, bassen en gitaar spelen. Een band met vrienden oprichten zonder dat je eerst drie jaar lang moet oefenen in zweterige ruimten die stinken naar bier en zware shag.



In Amerika kregen de PS3 en Xbox 360 versies alleen maar negens en tienen van de pers, maar wanneer deze ultieme set nu eindelijk eens naar Europa komt? Ook EA Benelux wist ons geen duidelijkheid te geven. Kom op nou, jongens!

GUITAR HERO: AEROSMITH
PS2 / PS3 / Wii / XBOX 360
UITGEVER: ACTIVISION
Een compleet Guitar Hero deel rond de Amerikaanse rockband Aerosmith? Gewaagde keuze maar persoonlijk vind ik het leuk. De mannen gaan inmiddels richting The Rolling Stones leeftijd [Uuuh... halen ze die dan? Ed] maar kunnen weldegelijk rocken, al lijkt deze game vooral op de Amerikaanse markt gericht. De songs lenen zich prima voor Guitar Hero gameplay, overigens.
Geinig: cartoony versies van de bandleden, inclusief zanger Steve Tyler met zijn mega lippen, zijn in de game aanwezig. De game komt in juni uit.



GUITAR HERO IV
PS2 / PS3 / Wii / XBOX 360
UITGEVER: ACTIVISION
Officieel is er nog geen persbericht maar iemand van de Britse band *The Answer* (een soort toffe Led Zeppelin kloon) sprak onlangs voor z'n beurt. Eerder dit jaar konden bands op de Industry Trade Fair nummers indienen die ze graag in Guitar Hero IV zouden zien. Activision zou twintig van de ruim tweehonderd ingezonden nummers hebben gekozen, waaronder het nummer *Never Too Late* van The Answer. Volgens ingewijden zou deeltje vier van GH eind 2008 in de winkels moeten liggen.

JAN SPEELT MET Z'N SAMBABALLEN

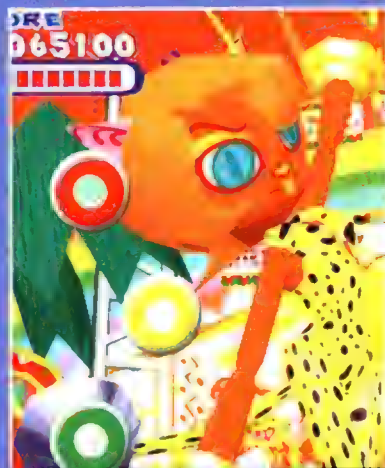
bijgeleverde maracas (sambaballen klinkt weer zo Nederlands). Deze rol is overgenomen door de Nunchuk en de Wii-mote waarmee je lekker mag schudden. Schudden op de juiste maat, daar draait het om, want daarmee scoor je punten.
In beeld verschijnen kleurrijke cirkels, net als in de DC versie van acht jaar terug, die aangeven in welke richting je de Wii controllers moet schudden... een kind kan de was doen.
De game kent dezelfde grijnzende aap, dezelfde bonte kleuren en dezelfde drukke achtergrondjes als de Dreamcast versie en... dat is helemaal niet erg.
Naast het getimed schudden van de controllers in de hoogte, het midden en naar beneden, word je af en toe gevraagd een bepaalde houding aan te nemen, waarbij twee van de zes cirkels 'bezet' dienen te worden. Aangezien iedere positie twee cirkels kent (twee hoog, twee midden, twee laag) kan het spel behoorlijk wat lastige combo's op je afvoeren die je in het midden van een Braziliaanse carnavalskraker feilloos dient uit te voeren. Hier had de nauwkeurigheid van de sensoren het mijns inziens nog een beetje lastig mee, maar dat kan ook aan finetuning en instellingen hebben gelegen, of aan mijn eigen onnauwkeurigheid.


Wilde iemand haar voor een '69' uitnodigen, hangt ie 't bordje verkeerd om!



DO THE MACARENA

Veel is er nog niet bekend over de songs, al belooft Sega een mix van oude songs van de DC versie, en nieuwe nummers. Zeer waarschijnlijk zijn partykrakers als 'La Vida Loca' en de Macarena in ieder geval de partij. En zeg nu zelf, wie kan die straks weerstaan?


(Door: **Brat**)
Bij de make-over vroeg ze om een nonchalante pony. Nu is ze een lui paard.



"IK DENK DAT SAMBA DE AMIGO DE POTENTIE HEEFT OM DIT JAAR EEN VAN DE LEUKSTE PARTYGAMES VOOR DE Wii TE WORDEN."

Wii MUSIC
PLATFORM: Wii
UITGEVER: NINTENDO

Ooit bekend als Wii Orchestra, is Wii Music inmiddels een game in de maak waar je meer mag doen dan enkel de Wii-mote als dirigeerstokje gebruiken. Het is straks mogelijk de controller om te turnen in verschillende instrumenten; van xylofoon tot trompet. Waarschijnlijk zal de gameplay laagdrempelig blijven door op het juiste moment de juiste knopjes op de Wii-mote in te drukken en/of een goede zwieperd te maken. Een four player mode laat straks vier man tegelijk, met vier controllers muziek maken. Wanneer Wii Music het licht ziet, is nog hoogst onduidelijk.





VERWACHTING

Samba de Amigo is natuurlijk perfect voor de Wii. Iedereen kan het meteen spelen, terwijl de fanatiekelingen helemaal los kunnen gaan om die honderd procent score te halen... iets wat in bijvoorbeeld Guitar Hero III voor mij echt niet te doen is. Ik denk dan ook dat Samba de Amigo de potentie heeft om dit jaar een van de leukste partygames voor de Wii te worden.

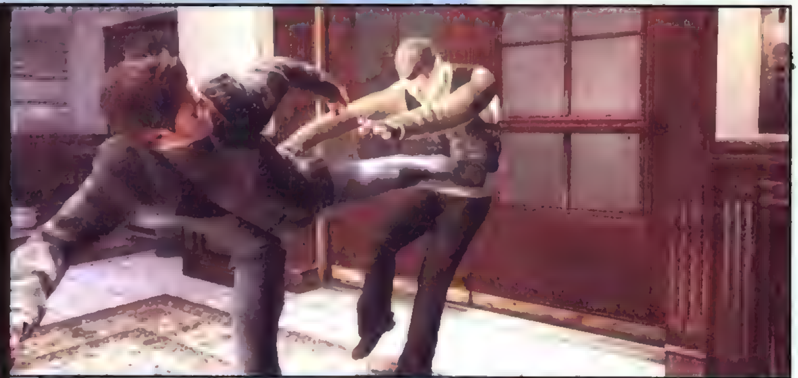
- ⊕ Laagdrempelig en instant fun.
- ⊕ Muziek waar je direct een zonnig humeur van krijgt.
- ⊕ Aanstekelijke, verslavende gameplay.
- ⊖ Lijkt verdacht veel op een Dreamcast port.
- ⊖ Online mogelijkheden onduidelijk.
- ⊖ De game lijkt nog lang niet af terwijl ie dat volgens Sega's releaseschema wel bijna moet zijn... hmmmm?

JAN

SAMBA DE AMIGO
Wii
SEGA
MAART - APRIL 2008

THE BOURNE

Alweer een game van een succesvolle film. Hm. Onderweg naar Parijs had ik er weinig vertrouwen in. Maar ik moet mijn excuses aan Sierra maken voor mijn vooringenomen houding. In de Franse hoofdstad constateerde ik namelijk dat The Bourne Conspiracy ook als losse, opzichzelfstaande game (dus zonder die licentie) een sterke titel belooft te worden.



Het was natuurlijk een kwestie van tijd tot een game rond de Bourne-films zou verschijnen. Het enige opmerkelijke is dat deze game niet werd gelanceerd op de releasedag van de nieuwste film, The Bourne Ultimatum, maar pas aankomende juni zal verschijnen.
De mannen van Sierra en developer High Moon Studios geven eerlijk toe dat er wel degelijk is gedacht aan een gelijktijdige release met de film. Dit bleek echter onhaalbaar omdat ze geen neppe gamelicentie rip-off wilden maken, maar echt een goede game.
Hulde voor deze portie lef, helaas een zeldzaamheid in de industrie.

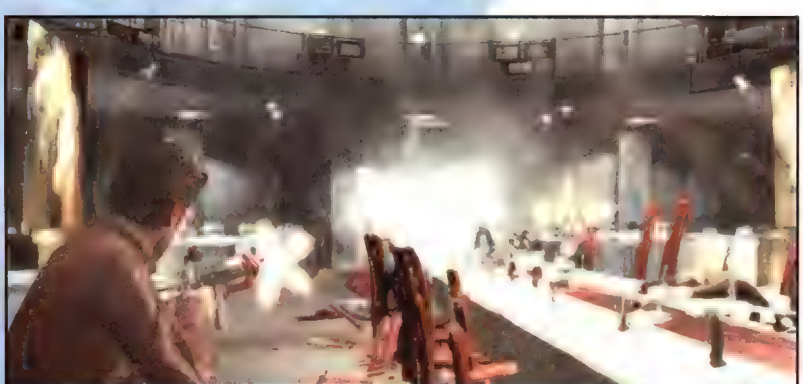
GEEN MATT DAMON

Laat ik meteen de dames (en het handjevol mannelijke fans) teleurstellen: Matt Damon zit niet in het spel. Hij is namelijk helemaal klaar met het personage Jason Bourne.
En dus toont deze game, net als de twee films die nog komen, een Jason Bourne met een ander gezicht. In dit geval een Max Payne look-a-like.
TBC kent een verhaallijn die nieuwe actiescènes combineert met bekende scènes uit de eerste film: The Bourne Identity (die non-stop op mijn hotelkamer in Parijs gedraaid werd en ik dus een keer of zes heb gezien).
Als je die film kent, zul je bepaalde stukken meteen herkennen. Zoals die vette achtervolgingsscène in de Amerikaanse ambassade.

> "DIT SOORT FAST PACED TITELS ZIJN MIJ OP HET LIJF GESCHREVEN."

VALLEN

De gameplay van TBC kun je onderverdelen in vijftig procent hand-to-hand combat, vijfenveertig procent knallen en vijf procent racen (bijvoorbeeld een even spannend als vermakelijk level met mini's door Parijs).
Ik begon met het schieten. En dat beviel.
De AI is prima, het schieten vanuit de third person view werkt en er loopt genoeg slachtvee voor je proppenschieter. Jammer alleen dat je de man-





CHAMPAGNE VAN 6000 EURO

Dat we af en toe een luxe leventje leiden, dat willen we best toegeven. Beetje gamen, beetje reizen, beetje eten in leuke restaurants, uitgaan in clubs. Alles wordt betaald en we krijgen aan het eind van de maand ook nog eens een salaris. Je hoort mij niet klagen. Tenminste niet over mijn werk. En al helemaal niet over dat etentje waarvoor ik ter ere van The Bourne Conspiracy werd uitgenodigd in club l'Etoile.
Het feit dat we na een uitstekend diner zo rond een uur of twaalf in een achterhoek werden gedreven, en dat er overal van die afgesloten ruimtes werden gevormd met uitsmijters erbij, had ons al aan het denken moeten zetten. Dat de bediening na een paar drankjes opeens van ons werd afgesloten, ook. En toen er zwaar in dure maatpakken gestoken oude knarren binnenkwamen vergezeld van hoogblonde botox-babes, viel het kwartje dan echt: we zaten midden in de jetset.
Club l'Etoile, pal naast de Arc de Triomphe gesitueerd, bleek de duurste club van Parijs te zijn. Vandaar dat we er in limousines werden heengereden. Een blik op de drankkaart leerde ons ook meteen waarom we van de dranktap waren afgesloten. De tien flessen champagne die we er met zijn alleen doorheen hadden gejaagd, bleken 600 euro per stuk te kosten. En dan hadden we het hier dus over de pauperfles, want er waren ook flessen die 6000 euro kostten.





En geloof het of niet, ik heb die avond mannen gezien die in hun eentje twee van die flessen soldaat maakten...
Overigens moet je niet denken dat ik nu verpest ben voor het leven. De dag na dit jetsetfestijn was ik bijvoorbeeld niet te beroerd om achter in de laadbak van een taxi plaats te nemen, omdat er anders geen plek meer was voor mijn collega's van de andere bladen.

CONSPIRACY



netjes tig keer moet raken voordat ze omkiepen. Elke aanwezige journalist (en dat waren er een stuk of vijftig), viel hierover. Dus ik hoop dat ze die mannetjes in de definitieve versie wat sneller laten vallen.
Toch is het schietwerk nu al opvallend goed uitgewerkt, zeker voor een filmgame.

NEKJES EN ARMPJES

Dan de hand-to-hand combat. Mag ik u een nieuwe standaard voorstellen, want ik heb me in Parijs een potje lekker nekjes en armpjes gebroken, dat wil je niet weten.
Feitelijk heb je twee soorten vechtgames. Games waarin het alleen draait om vechten, en games waarin vechten een middel is om actie in beeld te brengen. Zeg maar martial arts tegenover Hollywood-knokken, of Ninja Gaiden tegenover Assassin's Creed, of Steven tegenover mij.
TBC is een game die als een film is opgezet. Het is een rollercoaster waarin je gaat zitten en waar je tien uur later weer ademloos uitrolt.
Games als TBC zijn gemaakt voor gamers die vooral vermaakt willen worden, en niet per se aan willen tonen over superieure skills te beschikken.



Wat dat betreft doet TBC ook wel denken aan Drake's Fortune. De game is niet moeilijk, maar de flow van het spel, de naadloze overgangen tussen gameplay en film, de goede verhaallijn en de snelle actie, zorgen dat je je geen moment verveelt.

KNAR TEGEN DE WASTAFEL

Wie de Bourne-films kent weet dat de battles daarin bijkans ballet zijn.
De regisseur van de knokscènes is Jeff Imada, een legende in Hollywood, met meer dan 150 vechtfilms op zijn naam.
Jeff werkte ook mee aan de game, en zorgde ervoor dat elke actie razendsnel en vol adrenaline in beeld knalt.



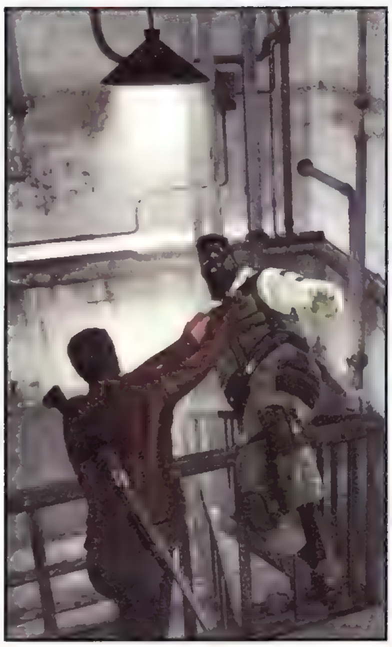
J.J. GAAT LOS IN PARIJS

Je begint gewoon te knokken door op de knoppen te rammen, totdat je de vijand een paar keer goed geraakt hebt en je adrenalinemeter is volgelopen. Op dat moment kun je een takedown maken. Eén druk op de B-knop en je sloopt een tegenstander op brute wijze. Daarbij is de hele omgeving interactief.
Sta je in de buurt van een wastafel: grote kans dat jouw takedown de man met zijn knar tegen die wastafel laat knallen. Ligt er een boek in de buurt, dan pakt Jason het boek en sloopt ie een strottenhoofdje.
De takedowns zitten ook in de shoot-outs (met wederom brute gevolgen) en worden afgewisseld met quick time events die even heel snel je reactievermogen testen.



A TOT Z

Als ik je vervolgens vertel dat er geen laadschermen of stops zitten tussen shoot-outs, vechtscènes, rennen en de vele cutscènes, en dat je een level in een non-stop-aaneenschakeling van actie kunt doorlopen (als je alles goed doet tenminste), dan begrijp je misschien waarom ik zo blij word van TBC.
Dit soort fast paced titels zijn mij op het lijf geschreven. Ik wil gaan zitten en vervolgens van A tot Z worden meegevoerd in een aaneenschakeling van heftige gebeurtenissen.
Veel games kennen wel brute actie, maar die wordt altijd afgewisseld door lange saaie stukken lopen, of laadschermen. Ik vind het altijd vervelend als een game op zo'n manier stilvalt.
Net zomin wil ik dat de nieuwste Rambo-film een scène van tien minuten heeft waarin Rambo aan een psychiater vertelt dat ie af en toe best wel problemen heeft met zijn agressieve gedrag en lichtjes begint te huilen.
Als je begrijpt wat ik bedoel, dan zul je The Bourne Conspiracy ook begrijpen.



VERWACHTING

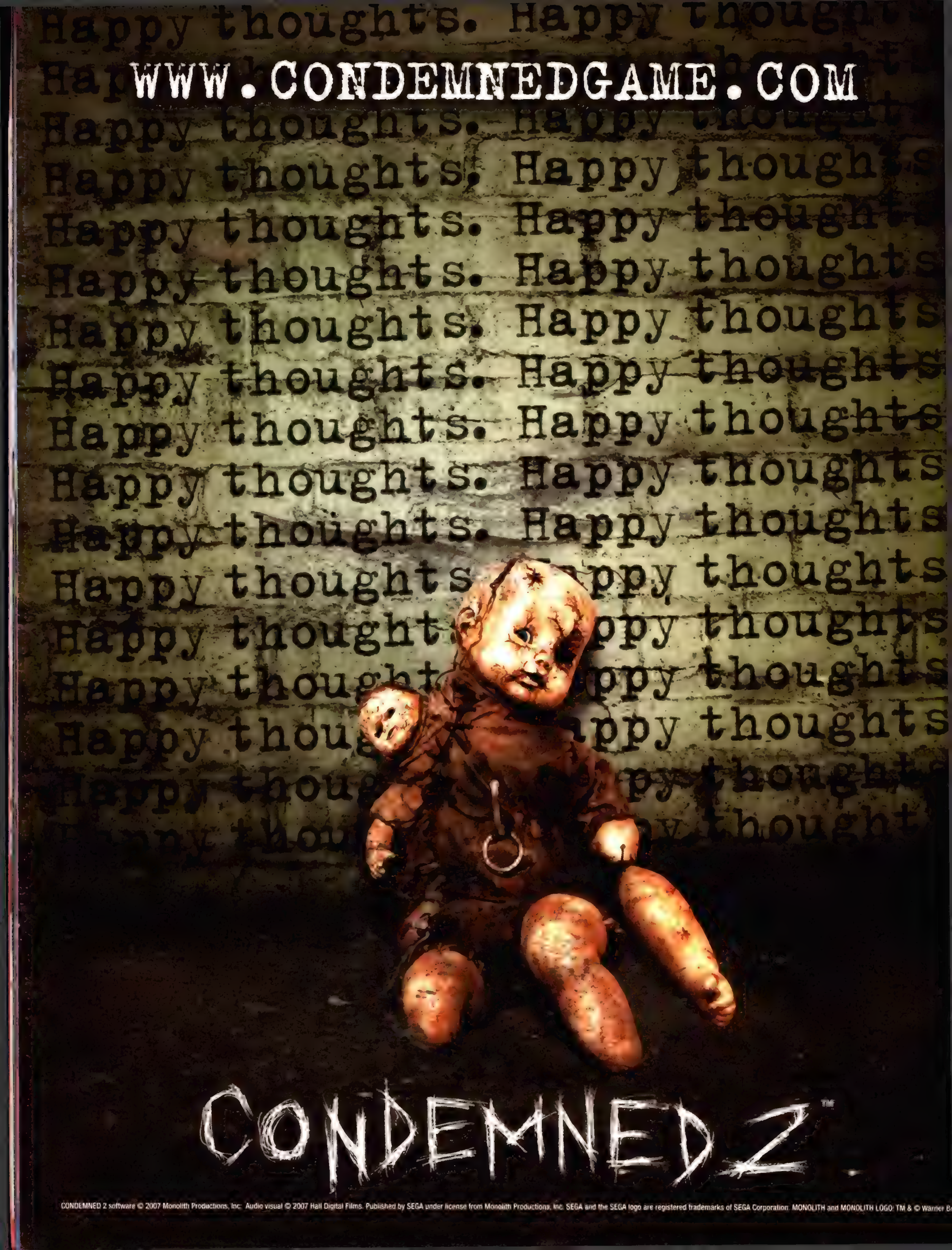
Ik had het niet verwacht, maar The Bourne Conspiracy hoeft het niet alleen te hebben van de naam. Het is een actiegame die wat mij betreft het niveau van Drake's Fortune benadert. En qua knokken gaat ie er zelfs dik overheen!

+ Vette hand-to-hand combat.
+ De films waren sowieso al erg cool.
+ Matt Damon zit er niet in.
- Matt Damon zit er niet in.



J.J.

THE BOURNE CONSPIRACY
XBOX 360 / PS3
SIERRA / VIVENDI GAMES
JUNI 2008


WWW.CONDEMNEDGAME.COM
Happy thoughts. Happy thoughts.
CONDEMNED 2™
CONDEMNED 2 software © 2007 Monolith Productions, Inc. Audio visual © 2007 Hall Digital Films. Published by SEGA under license from Monolith Productions, Inc. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation. MONOLITH and MONOLITH LOGO: TM & © Warner B


Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
Happy thoughts. Happy thoughts.
XBOX 360
CONDEMNED 2
PLAYSTATION 3
CONDEMNED 2
18+
SEGA
Think about something else.
Release: 04/04/2008
18+
ask about games .com
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
WB GAMES
SEGA
www.sega.co.uk

NIET SLIM

In ons gezin zijn we veel te keurig... volgens de kinderen dan. Er wordt niet te veel tv gekeken (programma's als De Gouden Kooi en soortgelijke bagger zijn sowieso taboe), er wordt zelden patat, chips en andere vet voedsel gegeten, geen frisdrank gedronken en natuurlijk gaan mijn kinderen "het vroegst naar bed van alle kinderen in de klas".
Ook qua gaming wordt er kritisch gekeken naar wat er in huis komt. Voor één spel maak ik echter altijd een uitzondering, en dat is GTA. Ik weet 't; de serie is 18+ en mijn zoon die 'm speelt net 12 maar dit icoon uit de game-industrie wil ik 'm niet onthouden (afgezien van het feit dat ie anders wel bij zo'n vijftien schoolvriendjes terecht kan).
Mijn vrouw hoort wel eens wat geknal en ziet heel af en toe wat beelden voorbijkomen, waarop ze verzucht 'moet dat nou allemaal?', maar ze gaat er vanuit dat wat ik aan games in huis haal, opvoedkundig gezien door de beugel kan.
Het was dan ook niet zo slim dat Koen vorige maand in het vliegtuig vol trots aan z'n moeder toonde hoe je in Vice City voor de PSP over mensen heen kan rijden, ze met één kogel neer kan knallen en hoe vet die paaldanseres eruit zag.
De PSP hoefde nog net niet uit maar ik kreeg van mijn vrouw wel een blik toegeworpen waaruit ik afleidde dat in vervolg mijn tas dagelijks geïnspecteerd wordt voor het geval ik weer eens een nieuwe game voor thuis meeneem. Niet slim van die kleine met GTA IV op komst...



HERSPELEN

Ik ben er even niet helemaal bij met mijn hoofd deze maand. Dat komt omdat ik met mijn gedachten al bij het volgende nummer zit.
Om diezelfde reden speel ik op dit moment niet zo veel nieuwe games meer maar heb ik een paar oude PS2 spellen uit de kast getrokken. Zo speel ik nu Metal Gear Solid 3: Snake Eater Subsistence nog eens door, en als ik daarmee klaar ben, zit de kans er dik in dat ik Metal Gear Solid 2 nog een keer uitspeel, puur voor het verhaal en de MGS vibe.
Waarom vraag je je af? Tja, het kwam als donderslag bij heldere hemel. Één telefoontje en nog geen half uur later was alles bevestigd: ondergetekende gaat naar Tokio om daar een vrijwel complete versie van Metal Gear Solid 4 te spelen, Hideo Kojima te interviewen en een stukje Metal Gear Online onder handen te nemen.
Met die wetenschap in mijn achterhoofd kun je het mij toch niet kwalijk nemen dat ik enkele toffe games, zoals Viking: Battle for Asgard, Condemned 2 en Lost Odyssey even naast me neer leg? Ik wil namelijk optimaal voorbereid naar Tokio!



- GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
- CONDEMNED 2
- PRO EVOLUTION SOCCER 2008
- ARMY OF TWO
- LOST ODYSSEY
- BULLY: SCHOLARSHIP EDITION
- UNREAL TOURNAMENT III
- FLATOUT: HEAD ON
- MEGA MAN ZX: ADVENT
- PATAPON
- LOST
- PHANTASY STAR UNIVERSE: AMBITION OF THE ILLUMINUS
- ASSASSIN'S CREED: ALTAIR'S CHRONICLES
- PIRATES OF THE BURNING SEA
- SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY
- NAMCO MUSEUM DS
- WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR SOULSTORM
- PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (PSP)
- CONFLICT DENIED OPS
- JACK KEANE AND THE DOKKTOR'S ISLAND
- SCENE IT?

TOPSCORE



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

"JE ZULT SLECHTS VIJF TOT ZES UUR IN DE WERELD VAN KRATOS HUISHOUDEN, MAAR DAT ZIJN DAN WEL HEMELSE UREN."

BLOEDERIGSTE GAME



CONDEMNED 2

"HET IS ERGER DAN DE ERGSTE HORRORFILM DIE IK OOIT GEZIEN HEB."

MEEST RITMISCHE GAME

PATAPON

"ZAAK IS OM AL ROFFELEND JE COMBO IN STAND TE HOUDEN EN JE MANSCHAPPEN IN EXTASE TE BRENGEN."



VERRASSENDSTE GAME



ARMY OF TWO

"IK VRAAG JULLIE NU ALLEMAAL EVEN OP TE STAAN EN HARD TE KLAPPEN VOOR EA."

GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS

JEROEN IS IN DE ZEVENDE HEMEL

Hij deed er iets langer dan vijf uur over. Maar daarna zat Jeroen nog helemaal vol van de adrenaline om met de woorden 'tering wat vet' aan deze tekst te beginnen.



Slagers onder elkaar noemen deze beweging "Deep Throat".

De PSP ligt naast me op de tafel af te koelen na een marathonsessie van vijf uur. Vijf uur non-stop-bloedvergieten met Kratos. Ik voel mijn hart nog steeds een slagje sneller slaan. Ongelooflijk wat die gasten van Ready at Dawn uit het apparaatje hebben weten te halen. Ze hadden zichzelf met Daxter al op de kaart gezet, maar met God of War: Chains of Olympus doen ze er nog eens een schepje bovenop. Sterker nog, de goedgeoliede platformer Daxter laten ze mijlenver achter zich.

VIJF UUR IN DE HEMEL

Misschien ben je teleurgesteld door het feit dat je de game in vijf uur kunt uitspelen. Er zullen ongetwijfeld mensen zijn die dit feit aangrijpen om de game erop af te rekenen. Maar jongens (en meisjes, ja, ik weet dat jullie ook stiekem meelezen), die vijf uur dat ik gespeeld heb waren dan ook echt hemels.
Ik kan niets anders zeggen dan dat dit verplichte kost is voor je PSP. Alles maar dan ook alles lijkt te kloppen, van de opbouw en het ritme van het spel tot de fantastische geluidseffecten, om nog maar te zwijgen over de graphics. Ooooh, die wonderschone graphics.
Alleen tegen het einde van de game lijken de ontwikkelaars wat in gemakzucht te verzanden. Dan is het veelal knokken, om het knokken nog wat langer te laten duren.
Je beweegt Kratos door smalle, ongeïnspireerd vormgegeven gangen om steevast te worden getrakteerd op een afgesloten kamer, die je pas na het verslaan van alle vijanden mag verlaten. Om naar de volgende gang te gaan.

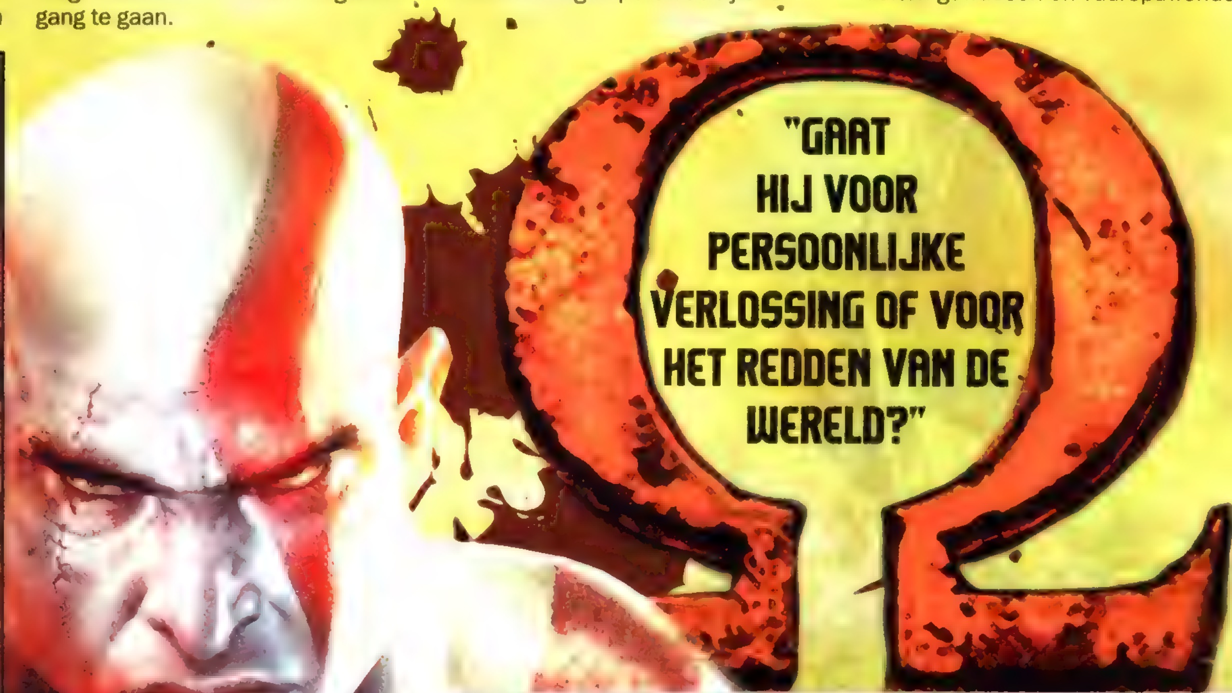
> **KRATOS** EASTER EGG
> **MAAR DAN NET EVEN ANDERS**
> Heb je de game eenmaal uitgespeeld, dan kun je hem nogmaals spelen met Kratos in een heel ander pakje....wat dacht je van Kratos als pieper (da's een aardappel) in The Spud of War?

Echter, tegen de tijd dat je op dit punt bent aanbeland, heb je al heel wat fantastische momenten meegemaakt.

PREQUEL

Chains of Olympus is de prequel van de originele God of War (GoW). Kratos is door Ares gered en werkt als slaafje van de goden. Hij knapt hun vuile klusjes op, een beetje zoals de stagelopers dat bij ons doen. Alleen dan niet met koffiebekers maar met vette moves en vurige zwaarden.
De game begint als je Attica moet beschermen tegen een aanval van het Perzische leger. Het is een typisch begin van een God of War-titel. Als je de demo hebt gespeeld weet je wat ik bedoel.
In de huid van Kratos achtervolg je een basilisk (een soort uit de kluiten gewassen en vuurspuwende





"GAAT HIJ VOOR PERSOONLIJKE VERLOSSING OF VOOR HET REDDEN VAN DE WERELD?"

> **NOG EEN DEEL VOOR DE PSP?**
> Nadat je de game tot een goed einde hebt gebracht, moet je even de credits afkijken om getrakteerd te worden op een extra filmpje. Hierdoor kom je meer te weten over de rol van Zeus en Athena. Maar de plaats waar het filmpje zich afspeelde riep bij mij alleen maar vragen op. Was dit de plek waar Kratos zichzelf in de diepte stortte aan het begin van God of War? Of wordt dit de plaats waar een nieuw PSP-deel gaat beginnen?





hagedis) door de stad. Om uiteindelijk, na enkele korte confrontaties, het beest te laten zien wie er hier nu daadwerkelijk de baas is.
Dit gevecht zet de toon voor het verdere verloop van het spel.



DE ULTIEME KEUZE

Vanuit Attica reist Kratos naar andere oude en mythologische plaatsen, om uiteindelijk bij Hades in Tartarus de ultieme keuze voorgelegd te krijgen. Gaat hij voor zijn persoonlijke verlossing of kiest hij voor het redden van de wereld? Deze scène wordt werkelijk prachtig in beeld gebracht, en toont dat emotie en games weldegelijk samengaan.
Ook de momenten die volgen op het keuzemoment, geven het karakter Kratos wat meer diepte. Het vertelt alles over The Ghost of Sparta. Waar hij voor staat en wat zijn doelen zijn. Maar genoeg van dat melodramatische geneuzel. Want jij wilt natuurlijk weten hoe vet de game is. Toch?



BEUKEN

In één woord: vet. Ontzettend vet. Oké dat zijn er twee, maar je begrijpt wat ik bedoel.
Dit is GoW voor de PSP, maar het voelt alsof je de PS2-versie speelt. Het is echt indrukwekkend om te zien hoe goed de beweeglijke Kratos naar de PSP is vertaald. De soepelheid waarmee de Spartaan over het scherm rent, hoe hij met The Blades of Chaos om zich heen zwaait, je mond valt er van open. Alle moves die je kent uit GoW en GoW II zijn aanwezig (inclusief de levensreddende dodge move die zich niet onder de rechter stick maar onder L+R en stick verschuilt). Net als in de voorganger kun je je zwaarden versterken door rode bolletjes te verzamelen en in te wisselen voor nieuwe vaardigheden.
Naast de kettingzwaarden kun je ook nieuwe wapens in bezit krijgen. Eén daarvan laat je met een gigantische vergulde arm op je tegenstanders inbeuken. Heerlijk lomp, en het vormt een welkome afwisseling op de snellere zwaarden.

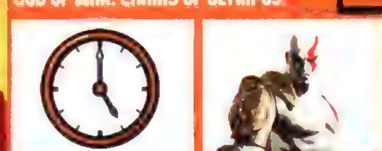


HEERLIJK

Natuurlijk is GoW voor de PSP niet zo vernieuwend voor een GoW-titel. Sterker, als je het met de PS2-versies gaat vergelijken dan schiet deze PSP-versie nét te kort om op volle kracht mee te kunnen met zijn grotere broers.
Maar op Sony's handheld is GoW ongeëvenaard.
Zoals gezegd valt er wat aan te merken op de gemakzucht van de ontwikkelaars die de kop op steekt tegen het einde van het spel, net zoals de beperkte lengte van de game wel een puntje van kritiek is.
Toch valt dit allemaal in het niet als je voelt hoe heerlijk het is om de game te spelen.
Je zult ongeveer vijf tot zes uur in de wereld van Kratos huishouden. Maar dat zijn dan wel vijf hemelse uren, en die vind je niet zo snel in andere games.



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS



HALEN ALS

- Je God of War helemaal te gek vindt.
- Je aan iedereen wilt laten zien hoe vet de PSP is.
- Je net als ik stiekem fan bent van Ready at Dawn.

CONCLUSIE

Zonder dollen, dit is de vetste PSP game van het moment. Heb je een PSP dan is dit verplichte kost.

JEROEN

SCORE 90

Vijf uurtjes en je bent klaar. Waarna je natuurlijk meteen opnieuw begint.

RAINBOW SIX VEGAS
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
READY AT DAWN / SCEB
1 SPELER
28 MAART

18+

CONDEMNED 2

Het is momenteel erg makkelijk om Maarten te laten schrikken. Je hoeft maar 'boe!' te zeggen, en hij trekt wit weg. Was het dan toch niet zo'n goed idee om hem Condemned 2 te laten spelen? Overigens vertelde PU's jongste redactielid aan ons er echt van genoten te hebben. Met een beverig stemmetje, dat wel.

MAARTEN SCHRIKT VAN ZIJN EIGEN SPIEGELBEELD





Het belangrijkste van een horrorfilm is de schrikfactor. Jezelf het apelazerus schrikken, daar gaat het om. Als je daar niet van houdt, dan moet je maar naar Step Up 2 gaan.
Een tweede punt waar het genre op leunt, is de lekker overdreven gruwelijkheid. Zelden worden mensen gewoon doodgeschoten. In horrorfilms worden levende mensen in gehaktmolens gegooid, worden hoofden doormidden gekliefd met roestige bijlen of harten uit borstkassen getrokken.
Een derde punt, iets minder belangrijk dan voorgaande punten, is het bloed.
Veel bloed, liefst.
Het is tenslotte geen bier of benzine, dus op een litertje meer of minder hoeft niet te worden gekeken.
Over het feit dat altijd de minst sympathieke mensen blijven leven, zal ik het nu niet hebben. Dan dwaal ik te ver af. Want waarom ben ik deze review eigenlijk met deze gruwelijk saaie inleiding begonnen? Ik zal het je uitleggen.



HORROR

Condemned 2 is geen film, maar bevat wel de drie bovenbeschreven elementen. Ik had tijdens het spelen dan ook hetzelfde gevoel als tijdens een goede horrorfilm, maar dan flink uitvergroot. Omdat ik er middenin zat.
In Condemned is het van levensbelang om altijd mentaal voorbereid te zijn op het volgende schrikmoment. Want dat gaat zeker komen.
Je voelt je hart heftig bonken. Ka-bonk. Ka-bonk-bonk-bonk. Zo gaat je hart.
Zonder dat je het in de gaten hebt, houd je je adem in. Je kent het misschien wel. Je wordt opgezogen tot het moment dat de spanningsopbouw zijn climax nadert en je bijna een hartaanval krijgt.
En dan gebeurt het.

DE PLICHT ROEPT

Het verhaal van Ethan Thomas is aardig, maar eigenlijk van ondergeschikt belang. Het gaat namelijk om de vibe.
Dat Ethan de avonturen uit het eerste deel, Criminal Origins, niet heeft kunnen verwerken en daardoor in de goot is beland, aan de drank is geraakt, een kartonnen doos als huis heeft en door zijn ex-collega-onderzoekers wordt ingeschakeld om zijn vermiste ex-partner op te sporen en te onderzoeken wat er in de stad allemaal aan de hand is, het is in mijn ogen allemaal bijzaak.
Want in dit tweede deel draait alles, meer nog dan in de voorganger, om de bloedstollende sfeer die je soms letterlijk de adem beneemt.

BRUUT VECHTWERK

Dit tweede deel van Condemned is eigenlijk een mix tussen een fighting game en die neppe CSI-serie die een paar jaar geleden nog leuk was. Want als je eenmaal bent bekomen van de schrik, is het tijd om je aan het ruwere handwerk te wagen. Daarmee bedoel ik natuurlijk dat je moet vechten.
Je hebt de beschikking over een behoorlijk aantal wapens. Beter gezegd: je kunt zo'n beetje alles pakken waarvan je denkt dat het een wapen zou kunnen zijn. Honkbalknuppels, houten planken, wandelstokken, loden pijpen, stoelpoten en zelfs wc-brillen! Bovendien unlock je al snel nieuw vechtgereedschap. Elk wapen verschilt qua aanvalssnelheid, de schade die het aanricht en houdbaarheid.
Het vechtsysteem is heel eenvoudig; de linker trigger is de linker arm,





Zo te zien is de Wilders film ook in de buurtbioscoop

de rechter de rechter, en schoppen doe je door de analoge knuppel in te drukken.
Je creëert een opening voor combo's door twee goede aanvallen achter elkaar te maken of door te blokken en daarna snel terug te meppen.
Het werkt allemaal een beetje als de Fight Night Round-serie. Maar dan veel stoerder en ruiger! Roarr!



CHAIN-ATTACKS

Door aanvallen aan elkaar te rijgen, krijg je 'chain-attacks'. Je kunt ze gebruiken als de bijbehorende meter ver genoeg is volgelopen. Chain-attacks zijn uiterst effectief en een genot om naar te kijken. Na twee snelle stoten, gaat het beeld in slowmotion. Terwijl je vijand nog een naar achteren vallende beweging maakt, verschijnt in beeld welke slag je moet uitdelen. Doe je dit een beetje naar behoren, dan sluit je na een ferme linkse en rechtse af met een kopstoot en lijkt het feestje afgelopen.
Het galmende geluid is fantastisch, evenals de prachtig geanimeerde bloedspetters en bewegingen van de in elkaar stortende creep.
Fuck man, wat voelt het goed om iemand zo af te tuigen! Helemaal omdat je weet dat je later in het spel nog krachtiger chains gaat leren.



ENVIRONMENTAL KILLS

Geloof het of niet, maar het kan nog bruter. We zijn inmiddels aangekomen bij de 'environmental kill'.
Als een opponent in verslagen toestand verkeert, kun je er voor kiezen om 'm beet te pakken en de genadeslag te geven. Bijvoorbeeld door zijn beursgeslagen hoofdje dwars door de beeldbuis van een tv te rammen. Of het hoofd te verbrijzelen op de rand van een toiletpot. Juist. Pijnlijk! Het deed me denken aan American History X.
Is dit teveel werk voor je?
Dan kan je er altijd nog voor kiezen om zijn nek een stevige draai te geven.

SFEERVOLLE LEVELS

Door het indrukwekkende combatsysteem zou ik haast vergeten te vertellen hoe mooi de levels in elkaar steken.
Het tweede level bijvoorbeeld, in het verpauperde Preston Hotel, heeft me echt slapeloze nachten bezorgd. De sfeer die het uitstraalt, de kapotte tv's, die beschimmelde matrassen en badkuipen vol roestwater, het is bijna nog erger dan mijn eigen woning. En dan wordt het pand ook nog eens door bloeddorstige junks bewoond!
Ook het magische theaterlevel vond ik te gek. De creepy stemmetjes, de vage circusgeluidjes en gestoorde tegenstanders. De sfeer voelde compleet aan. Het deed me bij vlagen aan BioShock denken. En dat is inderdaad als compliment bedoeld.

CONSTANTE DREIGING

Via moderne apparaatjes kun je soms contact maken met een dame op het onderzoeksbureau. Tussen het schrikken door ben je immers nog steeds een misdaadonderzoeker.
Met de tools die je kent uit CSI ga je aan de slag. Je onderzoekt bloedsporen en bekijkt de doodsoorzaak om de dader op het spoor te komen
Dit soort scènes verschijnen echter slechts ter afwisseling op het echte werk - slaan, meppen en je de pleuris schrikken - want daarin schuilt toch de kracht van deze game.

WEIRDO IN JE NEK

Je hoort een geluid achter je, je hart slaat een paar keer over, je draait je om en... oh, het was niet meer dan een omgewaaide prullenbak.
Lullig om er zo van te schrikken, maar voor hetzelfde geld springt er een weirdo in je nek.



Er heerst een sfeer van constante dreiging. Het houdt maar niet op.
Dit gevoel is helemaal nieuw voor me. Ik moest soms gewoon even stoppen. Dan legde ik de controller naast me neer, stond ik op en ging ik een glaasje water halen. En geloof het of niet, ik schrok daarbij letterlijk van mijn eigen spiegelbeeld (we geloven het meteen - Ed).
Die pauze kon ik dus wel gebruiken. Dat doet Condemned 2 met je.
Het is erger dan de ergste horrorfilm die ik ooit gezien heb. Zeg niet dat ik je niet heb gewaarschuwd.

HALEN ALS

- Horror je niet eng en smerig genoeg kan zijn.
- Je graag in één week tien jaar ouder wilt worden.
- Je je kleine zusje op haar verjaardag met een leuk computerspelletje wilt 'verrassen'.

CONDEMNED 2



ONLINE SLACHTEN

Op moment van schrijven was het helaas nog niet mogelijk om het online-slachtwerk te testen. Ik zeg 'helaas' omdat het best cool belooft te worden. Naast de deathmatch zijn er drie teamgebaseerde spelvarianten, voor een totaal van acht spelers.


...van Amsterdam Slotervaart in première gegaan.

CONCLUSIE

Condemned 2 is een gruwelijk spel dat je in een week tijd tien jaar ouder maakt. Met het dieper uitgewerkte combatsysteem en de angstaanjagende vibe overtreft het de voorganger met gemak.

MAARTEN

SCORE **87**

Je zou het in tien uur kunnen uitspelen, maar dan beschik je over stalen zenuwen. Want pauzes móet je nemen. Daarna rest de multiplayer.

CONDEMNED 2
XBOX 360 / PS3
MONOLITH PRODUCTIONS / SEGA
1 - 8 SPELERS
OUT NOW
18+

PRO EVOLUTION

Toen de eerste beelden van Pro Evolution Soccer (PES) voor de Wii verschenen, was iedereen een beetje sceptisch. Toch was Jeroen tegelijkertijd heel benieuwd hoe dat voetballen met de Wii controller in de praktijk uit zou pakken.



Ik mis eigenlijk alleen nog Jan van Halst met z'n viltstift.

Voordat je daadwerkelijk kunt beginnen met PES 2008 op de Wii zul je eerst een aantal oefeningen goed moeten uitvoeren. Dat is ook wel logisch, aangezien je de beginselen onder de knie moet krijgen van een heel bijzonder voetbalspelletje.
Je moet al je voetbalkennis die je hebt opgebouwd met andere voetbalgames even vergeten. Maak je hoofd leeg en neem alles in je op; dat is de enige manier waarop je deze versie van PES onder de knie kunt krijgen en er van kan genieten.

PASSES TEKENEN

Volgens mij heeft iedereen wel eens achter z'n console zitten schelden op A.I. gestuurde teamgenoten die niet de juiste gaten induiken of gewoon niet op het juiste moment diep gaan waardoor je weer naar achteren moet passen of de bal verspeelt.
Met PES voor de Wii is dat verleden tijd. Immers, als je ploeggenoten iets fout doen, is dat toch in de eerste plaats je eigen schuld. In deze versie van PES, die ik liefkozend Pro WiiVo noem, bestuur je namelijk niet één speler, maar in feite het hele elftal. Hoe dat gaat, zal ik je proberen uit te leggen.
In een normaal voetbalspel bestuur jij de speler met de bal; jij bepaalt waar hij naartoe loopt en alle andere handelingen. Daarbij ben je grotendeels afhankelijk van wat je ploeggenoten doen, en dat heb je niet in de hand. Stel je ziet een mooie open ruimte waar je spits in kan duiken, dan kun je hem niet dwingen dat te doen. Duikt ie het gat niet in, dan heb je pech. In Pro WiiVo is dit verleden tijd.
Wanneer een speler de bal ont-



Gluiperig zeg, dat die voetballers in een Wii spel stiekem met hun schaduwen reclame voor de Xbox maken...

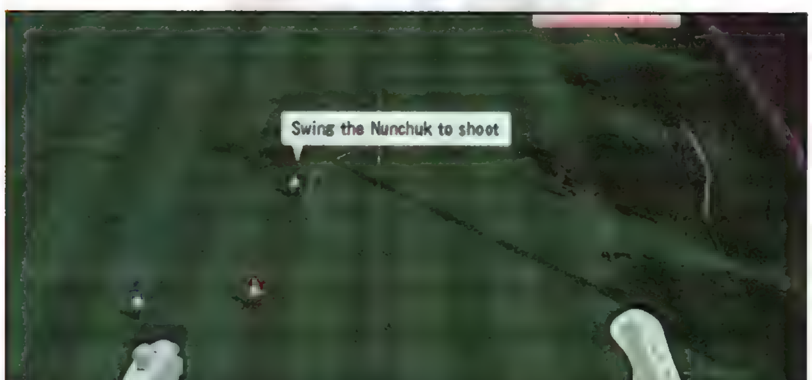


> "DIT IS MEER EEN TACTISCH STEEKSPEL DAN HET VOETBAL DAT JE OP ANDERE SYSTEMEN AANTREFT."

MODES TE OVER

Pro WiiVo heeft naast de gebruikelijke League en Cup modi ook nog een soort Champions Road modus. In deze mode kies je een team bestaand uit de bekende PES personages (Minanda, Ordaz, etc.) Met dit team neem je het in een soort klein toernooitje op tegen andere bestaande teams. Je begint tegen matige teams om later uit te komen tegen de grote jongens als AC Milan en Liverpool etc.
Het leuke is dat je na iedere wedstrijd (of je nu wint of verliest) ervaringspunten krijgt voor je spelers. Die kun je RPG stijl toebedelen aan vaardigheden. Daarnaast kun je afhankelijk van het resultaat spelers van de tegenpartij uitzoeken die je dan op kunt nemen in jouw team. Dit doe je door blind een kaart te trekken. Zo kan het dus gebeuren dat je ineens een topper in huis haalt. Op deze manier speel je dan door de hele mode heen.
Daarnaast kun je ook nog eens vriendschappelijke potjes spelen met je Mii personages (bigheaded spelers), en je kunt online tegen anderen voetballen met het team dat je in de Championships Road bij elkaar gespeeld hebt.





(Door: **IwanR**)

Wel raar dat je voetbalt op een tafelkleed op de Wii.

SOCCER 2008

vangt, kun je een route voor hem bepalen. Je drukt simpelweg de A-knop in, trekt een lijn naar waar de speler heen moet rennen en laat vervolgens de A-knop los. Nu kun je met je cursor een andere speler een looproute meegeven, ook weer doormiddel van de A-knop, of met de B-knop een speler een gat insturen om hem de bal te laten ontvangen. De speler zal in dat geval naar het door jou gekozen eindpunt beginnen te rennen, waarna jij de B-knop los kunt laten om de pass te versturen.
Ik weet het, het klinkt als een soort van hocus pocus, maar neem van mij aan dat je het snel onder de knie krijgt. Dan zit je op de bank en teken je de ene schitterende tactische aanval na de andere. Je sleept spelers de diepte in en geeft prachtige steekballetjes of lobjes over de doelman.



tendeels overgeleverd bent aan de A.I., verlies je veel controle over je verdedigende capaciteiten. Ook het feit dat je spelers naar posities kunt slepen of mandekking kunt laten geven, doet daar niet aan af.
Het enige moment waarbij je verdedigend wel de controle hebt, is wanneer je de buitenspelval activeert. Door je Wii-mote ferm omhoog te bewegen, zullen de verdedigers de

JEROEN HEEFT ALLES ONDER CONTROLE



(Door: **ParanoiDinHELL**)
Deze prachtgoal werd later afgekeurd omdat Cissé geen groen licht had gekregen voor het schot.

ELFTAL Mii'TJES

EASTER EGG

Aangezien de game Mii personages ondersteunt en je dus een heel elftal vol met familieleden kunt maken, kun je ook gewoon een elftal maken van jouw favoriete voetballers. Maak gewoon wat Mii-tjes aan zoals Rafael van der Vaart of Edwin van der Sar, zo krijg je een heel tof Mii-tjes elftal.



Gelukkig dat ze die tekens en pijltjes in 1988 nog niet hadden, want dan had Van Basten in de EK finale nooit magistraal gescoord maar voor moeten zetten...



(Door: **Codename 22**)
Haha, die tegenstander kan nooit raden dat ik hem eigenlijk ga overspelen!

HALEN ALS

- Je helemaal into voetbal bent.
- Je wel eens iets nieuws wilt proberen.
- Je PES eet, slaapt en droomt.

MINDER CONTROLE

Dat brengt mij bij het maken van doelpunten in Pro WiiVo, een onderdeel waar je helaas wat minder controle over hebt.
Op doel schieten doe je door met je Nunchuk een ferm tikje te geven, waarna de speler in balbezit op doel zal schieten. Je bent in dit geval helaas wel weer overgeleverd aan de A.I.
Ook op verdedigend gebied lijk je een beetje de controle te missen. Je tikt alleen even op de tegenstander in balbezit, en een van jouw teamgenoten zal de tegenstander onder druk zetten en hem de bal trachten te ontfutselen. Je kunt zelf ook ingrijpen door een ferme tik te geven met je Nunchuk voor een sliding, maar omdat je ook dan gro-

buitenspelval opentrekken. Dit is uitermate effectief wanneer goed uitgevoerd maar dodelijk wanneer je het op het verkeerde moment activeert.
Toch is het vreemd dat een game als Pro WiiVo je aan de ene kant zoveel controle geeft en je tegelijkertijd soms behoorlijk hulpeloos laat.

CHAOS

Dit komt met name tot uiting wanneer je de game tegen een ander speelt. In de two-player mode lijkt het er op dat je als aanvallende partij in het voordeel bent omdat er verdedigend niet echt heel veel tegen goed uitgevoerde aanvallen gedaan kan worden. Je kunt wel handmatig verdedigers met aanvallers meesturen en met mandekking gaan spelen, maar je bent in veel gevallen overgeleverd aan de A.I. van je verdedigers en dan mis je de controle die je wel hebt als aanvallende partij.
Daar komt ook nog eens bij dat tijdens een twee-speler potje het speelveld een beetje chaotisch kan overkomen. Dit omdat zowel jij als je tegenstander als een gek lijnen lopen te tekenen op het veld. Je zult dan ook bijzonder goed moeten kijken waar je spelers zich bevinden om te voorkomen dat je domme looplijnen gaat schetsen, want dan is het snel gedaan met de pret.

TACTISCH

Pro WiiVo is anders dan je gewend bent. Het geeft je met name aanvallend veel meer mogelijkheden maar laat wat steekjes vallen op verdedigend gebied. Ben je in balbezit dan opent zich een heerlijk speelbaar voetbalspel waarbij je steeds vooruit moet denken en niet langer bezig bent met die ene verdediger voor je. Pro WiiVo is dan ook meer een tactisch steekspel dan het voetbal dat je gewend bent, maar voor wie zich daar een beetje in verdiept, openbaart zich een zeer vermakelijke voetbalgame.

CONCLUSIE

Pro Evolution Soccer 2008 voor de Wii is zo anders dat het bijzonder leuk is om de game weer helemaal door te spelen. Het kost even tijd om het onder de knie te krijgen maar eenmaal begonnen, is het moeilijk om je Wii-mote en Nunchuk weg te leggen.



JEROEN

SCORE **85**

Je speelt dit net zo lang tot PES 2009 verschijnt.

PRO EVOLUTION SOCCER 2008
Wii
KONAMI
1 - 2 SPELERS (OOK ONLINE)
28 MAART

3+


TOCH?
PHOTO: ILJA MEEFOUT
TOCH?
HET NIEUWE ALBUM VAN EXTINCE. NU IN WINKEL.

BONAMI SPELCOMPUTER MUSEUM


STEVEN

Bezoekers van de Gameplay vorig jaar zullen de old school videogames op de PU stand vast niet zijn ontgaan. Deze klassiekers kwamen uit een persoonlijke collectie en zijn met de gratie van de trotse bezitters daar neergezet. Interesse om eens door de verzameling van deze gulle gevers te neuzen? Dat kan!



Nu ben ik zelf een groot liefhebber van classic gaming en alles wat daar bij komt kijken, inclusief een zeer bescheiden verzameling, maar ik kan je nu al vertellen dat ik die no way op een grote beurs binnen bereik van het publiek neer zou zetten.
Het feit dat de eigenaars deze games zomaar aan ons wilden uitlenen tijdens de afgelopen Gameplay maakte mij al nieuwsgierig naar de herkomst. Al snel raakte ik in gesprek met een van die old school gamefanaten, en een afspraak was vlot gemaakt. Een kans om door de verzameling van een stel serieuze retro gaming fanaten te snuffelen, laat ik mij als zichzelfrespecterende nerd natuurlijk niet door de neus boren.

KASTEN VOL

Momenteel is de verzameling te vinden in het Bonami Spelcomputer Museum te Epe, dat in een groot en huiselijk oud pand gevestigd bleek.
Zo gauw ik langs de eerste reeks arcadekasten wandelde, werd mij duidelijk dat de verzameling uit vele unieke stukken bestond, maar ook de omvang van de verzameling wist me aangenaam te verrassen.

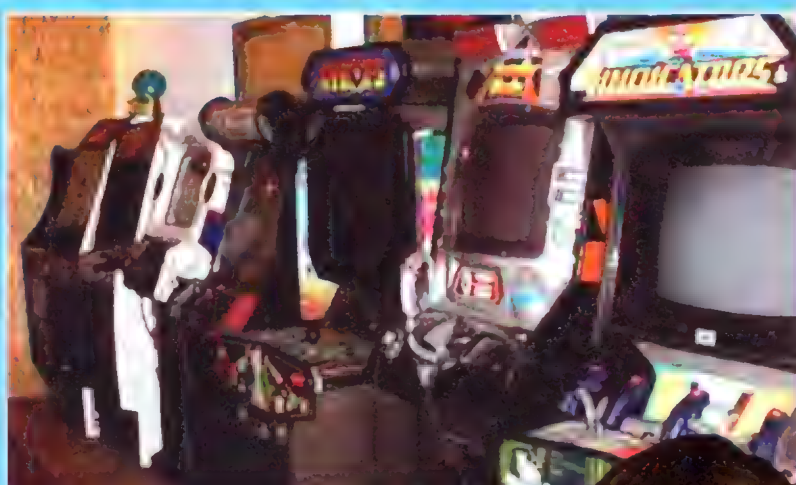


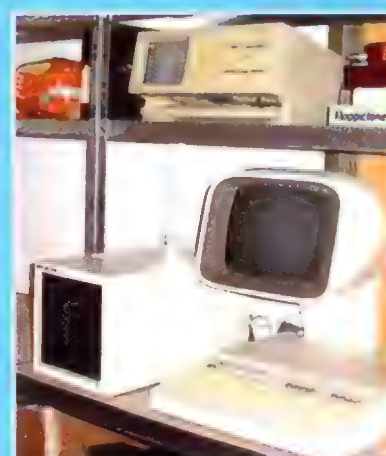
Vitrines en kasten vol met games in alle kleuren en maten, bekende en minder bekende klassieke consoles, unieke computers en uiterst obscure randapparatuur. Ik ben op menig classic gaming tentoonstelling geweest, maar deze verzameling kan zich zelfs met de meest complete exposities meten.

SMB FLIPPERKAST

Mijn persoonlijke favorieten waren toch wel de unieke Atari jukeboxes, een versie van Duck Hunt uit 1976 die je nog projecteert op een, uiteraard, witte muur, en de enorme reeks games op cassettebandjes voor MSX, Commodore en Spectrum systemen. Alhoewel, de Super Mario Bros. flipperkast was ook wel erg bijzonder, evenals de CD-I stereotoren. Ennuuh… de Sinclair ZX80 Spectrum spelcomputer is ook heel zeldzaam, om over de Philips in2it nog maar niet te spreken.
Het moge duidelijk zijn, ik was erg onder de indruk van de verzameling, en niet te vergeten van de gastvrijheid van John en Naomi, die je met plezier in hun eigen huis deze unieke verzameling laten zien!









VERZAMELWOEDE

Stel je bent geïnteresseerd in games en je wilt dolgraag een console, maar je bent nog klein en je hebt geen geld. Al je vrienden hebben een Xbox 360 voor hun verjaardag gekregen en jij niet. Klinkt niet fijn hè? Het overkwam Naomi Groenewold.
Ze mocht geen Amiga en geen NES, ook geen SNES en al helemaal geen N64, enfin je snapt het idee. Wat doe je dan als je volwassen bent en een beetje geld verdient? Precies, consoles kopen natuurlijk! Maar Naomi doet geen dingen half… die koopt een heel pand vol gameconsoles, arcadekasten en ook gelijk maar alle voorkomende soorten videogames en accessoires. In tien jaar heeft ze, samen met John Groenewold, een verzameling opgebouwd waar je U tegen zegt.
Nu het gebouw zo'n beetje uit z'n voegen barst hebben Naomi en John het plan opgevat in een verregaand samenwerkingsverband met de Stichting Computermuseum uit Den Haag en nog een aantal andere grote verzamelaars één groot SpelComputer en Computer - Museum op te gaan zetten. Hiermee worden uit drie á vier enorme collecties de mooiste en interessantste stukken tentoongesteld. Waar het museum precies komt is nog onduidelijk, maar dat je je daar straks serieus gaat vermaken, lijkt ons duidelijk. Uiteraard duurt het nog wel even voor het museum een feit is, maar je kunt nu al langs komen bij John en Naomi. Wel eerst even een afspraak maken want ze moeten natuurlijk thuis zijn om je binnen te laten. www.bonami-spelcomputer-museum.nl.
Op 20 april organiseren Naomi en John een retrobeurs in de Stolp in Apeldoorn. Mocht je van dit soort mooi spul houden en ben je in de buurt, dan ben je daar natuurlijk van harte welkom!



ARMY OF TWO

J.J. IS ONTROERD

We krijgen elke week bakken brieven binnen bij de PU. Welke console je moet kopen, dat Jan of Maarten gek is, wanneer game X uitkomt, etc. Maar een brief als deze, die hadden we nog nooit gekregen. J.J. las hem en moest zelfs een traantje wegpinken.

BESTE SALEM,

Aan jou de schone taak deze brief naar mijn familie te brengen en hen te melden dat het over is met me. Uiteindelijk ben ik dan toch tegen die dodelijke kogel opgelopen, een kogel waar ook jij niks meer tegen kon doen. Vaak genoeg heb je me gered (en ik jou) met hartmassage of het verbinden van wonden, maar dit keer was het 'game over'. Het zij zo.

Vertel mijn familie dat ze niet om me moeten rouwen. Ik ben letterlijk en figuurlijk gestorven in het harnas. Wie met z'n tweeën vuil werk opknapt op de bloederigste plekken van de wereld, moet niet gek staan te kijken als ie een keer tegen een dodelijk stuk lood oploopt. Dit was het leven dat ik wilde: jij, ik, twee guns, een pistool, een paar granaten en de vijand. Hoe harder het er aan toe ging, hoe meer ik in mijn element raakte. Een gevoelloze killermachine noemden ze me altijd en daar was ik trots op.

We werkten samen voor "The Company", een particulier bedrijf dat alles wat de regering niet kon of mocht doen, voor ze opknapte. Ze hoefden maar te roepen en wij gingen er op af: China, Afghanistan, Irak, Somalië of hoe al die beerputten op deze wereld ook mogen heten. Wij waren er, Salem. Wij klaarden in eendrachtige samenwerking de klus. Ook al was de hele wereld tegen ons. Fuck them all! Tot de tanden bewapend, rug tegen rug en slechts vertrouwend op elkaar. Mijn familie heeft nooit geweten wat ik deed. Ik zei altijd dat ik handelsreiziger was. Logisch, want de missies waren streng geheim. Als we gepakt zouden worden, kregen we geen hulp.

De opdrachten waren simpel. Schakel object X uit, red persoon Y, blaas object Z op, etc. Hoe we het deden, dat was aan ons. Meestal kozen we voor de harde aanpak. Niet lullen, maar poetsen en fuck de regels. We kochten wapens en zorgden voor passende upgrades, we werden gedropt en gingen los. En zo hadden we het graag. Want als de vijand zich niet aan de ongeschreven wetten van de krijgskunst houdt, waarom wij dan wel...

We vergeleken onszelf vaak met die gasten uit de game 'Gears of War'. Die waren net zo hard als wij en jumpten net zo makkelijk van obstakel naar obstakel. Net zo lang tot ze het hele level van vijanden hadden gezuiverd. Zo gingen wij ook te werk. Altijd oog voor elkaar, zorgend dat we elkaar in de rug dekten. Eén kreet van jou was genoeg om meteen co-op te sniperen of rug tegen rug de vijand neer te maaien. Jammer alleen dat we niet met één druk op de knop achter zo'n object konden schuilen. Nu liepen we toch vaker dan gewenst een schotwond op, waardoor we onze EHBO-skills te vaak moesten aanwenden.

Onze vijanden waren niet bepaald dom. Al die verhalen over moslims en Chinezen die niet kunnen vechten; pure propaganda van de VS. Ik zou die pakken willen uitnodigen onze plaats in te nemen. Dan piepen ze wel anders. We vochten vaak tegen intelligente vijanden die gebruik maakten van de aanwezige mogelijkheden tot dekking, naar links liepen als wij van rechts kwamen en massaal aanvielen als een van ons gewond was. Bovendien waren we met z'n tweeën en stonden we dus altijd tegen een overmacht. En hoe dichter we bij de grote baas kwamen, des te heftiger het werd. Soms hadden we slechts een paar minuten om een klus te klaren. Nee, we hebben mooie gevechten gehad en overleefd. Tot deze dus...

Heb ik spijt van alles wat ik gedaan heb? Niet van de honderden slachtoffers die ik heb gemaakt. Ook niet van mijn harde close combat kills. Mijn dodelijk kopstoot en ijzeren knie zijn alom gevreesd. Ik heb maar van één ding spijt en dat is dat ik morgen niet met jou kan afreizen naar een of andere brandhaard. Dat ik weer nieuwe, nog brutere wapens kan kopen en die verder upgrade. Dat ik niet uit de helikopter kan springen of in een tank, mijn facemask op kan doen en dood en verderf kan zaaien bij de tegenstander. Dat ik niet kan luisteren naar die zieke humor van jou. Niks is mooier dan dat.

Dat we soms genaaid werden door de regering en onze opdrachtgever, deed ons niks. Firma "Dood & Verderf in ruil voor harde cash", dat waren wij. En als mijn familie of wie dan ook mijn leven niet kan accepteren, laat ze dan maar naar de hel lopen.

Ik heb genoten...

RIOS







CO-OP RULEZ

De trend zet zich voort: co-op wordt een steeds belangrijker facet in games. Cliffy B. van Gears of War meldde het laatst nog in een interview: 'er moeten meer games komen waarin je samen met je makker het avontuur kunt uitspelen' (dat je dus weet wat er straks dik in Gears of War 2 zit).
Nou, Cliffy my boy; je kunt je lol op met Army of Two. Deze game ademt co-op, vooral omdat veel moves (elkaar optillen, back to back, duo-parachute, etc.) voor co-op gemaakt zijn. Omdat de A.I. van de vijanden goed anticipeert op frontale, gemakzuchtige aanvallen, loont het ook echt om de zaken goed met elkaar aan te pakken.





"UITEINDELIJK BEN IK DAN TOCH TEGEN DIE DODELIJKE KOGEL OPGELOPEN."

PROPS VOOR EA

Ik vraag jullie nu allemaal even op te staan en hard te klappen voor EA. We hebben de publisher vaak genoeg aangepakt, bijvoorbeeld vanwege hun sequels, maar nu is het tijd om ze een keer een veer in hun reet te steken, want ze hebben het verdiend.
Army of Two had een half jaartje geleden al uit moeten komen. Ik had zelfs de review-versie al binnen en gespeeld. Op het laatste moment werd de game echter uitgesteld, en terecht naar nu blijkt.
De eerste AoT zag er prima uit, maar de bewegingen waren stroef, de A.I. was nep, je rende zo door de levels heen en het tot leven wekken van je maat was een hel waarin je, echt waar, tampons in wonden moest drukken. Vrijwel elke andere publisher had de game, die niet heel slecht was, op de markt gegooid. EA niet. Die nam het verlies (een half jaar extra werken is een half jaar extra salarissen betalen) en zorgde dat de game geen zesje werd, maar een dikke acht. Laat andere publishers hier een voorbeeld aan nemen.





ARMY OF TWO



HALEN ALS

CONCLUSIE



J.J.

SCORE 85

De singleplayer duurt een uur of twaalf, maar in co-op wil je dit keer op keer spelen.

ARMY OF TWO
PS3 / XBOX 360
ELECTRONIC ARTS
ONLINE CO-OP 2 SPELERS
OUT NOW

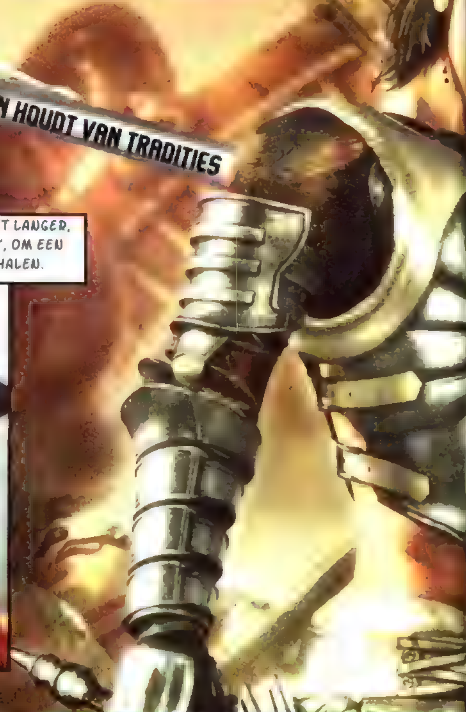
18+





LOST ODYSSEY

Kan Final Fantasy inpakken? Is de Xbox 360 niet alleen de console van de racing-games, maar ook van de RPG's? Steven sloot zich op met de vier disks van Lost Odyssey om te kijken of zijn hoge verwachtingen van deze titel werden waargemaakt.



De Japanse turn-based RPG. Ooit de norm, nu zwaar in de verdrukking dankzij de vele Westerse actie-RPG's.
Uiteraard verlaten nog de nodige titels binnen dit genre hun Oosterse thuisland. Maar deze zijn veelal van het kleurrijke en vrolijke soort, zoals het recent verschenen Eternal Sonata en Blue Dragon.
Aangezien ik tegelijk met het medium videogame (soort van) volwassen ben geworden, heet ik titels als Lost Odyssey, met een volwassen thema en vormgeving, van harte welkom.



NIETS MIS

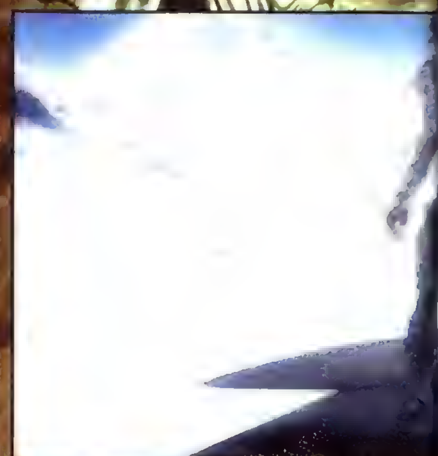
Opmerkelijk genoeg is de gameplay, in tegenstelling tot thema en vormgeving, in essentie niet opgegroeid. Sterker nog, nu Hironobu Sakaguchi de Final Fantasy-reeks achter zich heeft gelaten, en deze populaire serie een nieuwe weg in is geslagen, wordt met titels als Blue Dragon en Lost Odyssey precies duidelijk wat zijn visie is op turn-based RPG's. Deze visie berust overduidelijk op het idee dat er niets mis is met de oude RPG-formule.

Japanners willen veelal niet tornen aan de basis van bepaalde spelgenres, zoals bijvoorbeeld blijkt uit een vechtspel als Street Fighter IV, dat ook trouw blijft aan de gameplay van weleer.
Net zo goed heeft Mistwalker overduidelijk niet de ambitie om te tornen aan de spelprincipes van de traditionele Japanse RPG.



RANDOM BATTLES

Dat is goed nieuws voor iedereen die treurig is om de nieuwe weg die Final Fantasy XII is ingeslagen, en met weemoed herinneringen ophaalt aan Final Fantasy deeltje VII, VIII en X.
Voor mijn gevoel is de ervaring van Lost Odyssey identiek aan de ervaring die deze klassiekers bieden. De gameplay confronteert je op bekende wijze met verhalende onderbrekingen, de noodzaak om een bepaalde locatie te verkennen, de gelegenheid om te winkelen en skills te plaatsen, en trektochten waarbij je continu wordt verrast door random battles.
Ja, je leest het goed. Er zijn random battles aanwezig. En nee, je ziet de vijanden niet van te voren aankomen. Dit is een old school RPG, van begin tot eind.
Ik had echt het gevoel Final Fantasy X in mijn 360 te hebben geschoven. Gezien mijn waardering voor die game is dat geen slechte associatie.



OPTISCHE ILLUSIE

Het verkennen van de omgevingen voltrekt zich eveneens op ouderwetse wijze, want de beperking van de ogenschijnlijk weidse omgevingen wordt verraden door de minimap in de rechterbovenhoek die de daadwerkelijke bewegingsvrijheid weergeeft. Het gaat in Lost Odyssey dus vooral om het gevoel door een schitte-

WORSTELEN MET DE UNREAL-ENGINE

Ondanks de schitterende beelden die de nieuwste Unreal-engine mogelijk maakt, kampen veel ontwikkelaars met enkele technische obstakels. Zo ook Mistwalker, blijkt uit Lost Odyssey.
De grootste mankementen zijn de soms irritant lange laadtijden, en de framerate die het zo nu en dan laat afweten. Tijdens je wandelingen door de spelwereld zijn de animaties ook niet altijd even sterk.
Omdat je in feite een vaste route aflegt kunt je soms op onnatuurlijke wijze langs onzichtbare randen schuiven. En de optie om te rennen draagt enorm bij aan het tempo van het spel, maar visueel lijkt het er op dat jouw personage op Fast Forward wordt gezet.
Ook zijn de gevechten en filmpjes van een aanzienlijk hogere visuele kwaliteit dan de andere spelfases. Deze grafische inconsistentie vind je ook terug op kleinere schaal. Zo is een toegewezen item tijdens een gevecht altijd zichtbaar op jouw personage, maar bewegen zijn of haar lippen niet als er aan het begin van een gevecht iets gezegd wordt.



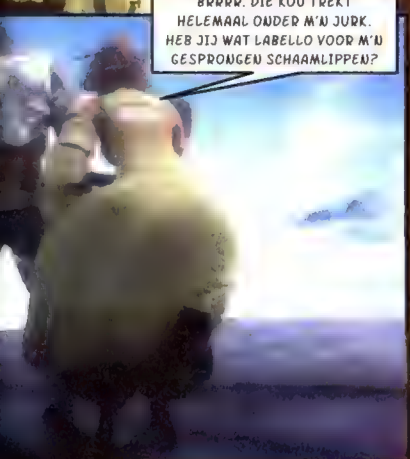


LOCALISATIE

Op het gebied van lokalisatie laat Lost Odyssey zien hoe het moet. Je kunt tijdens het spelen vanuit een menu schakelen tussen de Japanse en Engelse taaloptie, evenals de ondertiteling aan en uit zetten. Zoals je weet, speel ik games graag in de originele taal dus ik begon mijn avontuur in het Japans. Echter, alleen de gesprekken van hoofdpersonages zijn voorzien van ondertiteling. Over de inhoud van achtergronddialogen blijft het dus gissen. En omdat ik het ook zonde vond om tijdens de meeslepende cut-scenes mijn aandacht te moeten verdelen tussen de voorstelling en ondertiteling, besloot ik over te stappen op de Engelse audio.

Deze keuze beviel mij prima, want de Engelse cast heeft uitstekend werk verricht. De stemmen passen goed bij de personages en met name de magiër Jansen zorgt voor de komische noot. De geschreven tekst verdient eveneens een pluim. Tijdens de vele droomscènes kun je, ondersteund door rustgevende muziek, bladeren door lappen tekst die de personages en wereld verder uitdiepen. Ook dit onderdeel van de lokalisatie steekt prima in elkaar. Kortom, ook in het Engels hindert niets om van het verhaal te genieten.

"IK HAD ECHT HET GEVOEL FINAL FANTASY X IN MIJN 360 TE HEBBEN GESCHOVEN. GEZIEN MIJN WAARDERING VOOR DIE GAME IS DAT GEEN SLECHTE ASSOCIATIE."



rende open wereld te lopen, een gevoel dat wordt opgewekt door een optische illusie.
Dit in tegenstelling tot de werkelijke ervaring door een schitterende open wereld te lopen, een ervaring die normaal gesproken berust op bewegingsvrijheid.
Bewegingsvrijheid, waar het hier dus een beetje aan ontbreekt.

CONCEPTUEEL

Uiteraard heeft meneer Sakaguchi zijn grijze massa flink aan het werk gezet, in een poging de traditionele RPG-principes te verrijken met frisse spelelementen.
Veel van de opzet vindt zijn herkomst in zijn eerdere projecten.
De drie leden van het team waar je mee rondtrekt voeren hun acties bijvoorbeeld uit als je deze in blauwe menu's hebt geselecteerd, en er is weer een voorste en achterste rij die bepaalt hoeveel schade wordt uitgedeeld en ontvangen.
Linksonder is een balk die weergeeft in welke volgorde jouw teamleden en de vijanden hun acties uitvoeren. Deze balk stelt jou in staat om op vijandelijke spreuken te anticiperen en ze te vertragen.
Als je jouw helden van speciale ringen hebt voorzien, kun je extra schade aanrichten en speciale aanvallen uitvoeren door op het juiste moment een trigger los te laten.
Sommige personages zijn 'immortal' en leren hun nieuwe skills door gekoppeld te worden aan gewone stervelingen. Zo kun je bepaalde helden volledig naar eigen voorkeur aankleden met verschillende typen magie en skills, terwijl de 'mortals' een vast traject afleggen tijdens het verkrijgen van nieuwe levels.
Conceptueel verdient Lost Odyssey dus de 'Sakaguchi Seal of Approval'. En kan daarmee ook op mijn goedkeuring rekenen.



LOST ODYSSEY





HALEN ALS

- Een wereld met politieke onrust als gevolg van een magische revolutie jou intrigeert.
- Je Final Fantasy X één van de betere delen van de serie vindt.
- Je allergisch bent voor games die je binnen tien uur uitspeelt.



CONCLUSIE

Lost Odyssey heeft zijn hart op de juiste plek en slaagt erin personages neer te zetten die ik zonder problemen omarm. Sakaguchi-san bewijst nog steeds in staat te zijn epische en meeslepende verhalen te vertellen. Slechts op technisch gebied merk je dat de uitvoering hier en daar tekort schiet en nog niet de kwaliteit van zijn Final Fantasy games evenaart. Zodra hij en zijn team de laatste oneffenheden op dit gebied vlakstrijken zal Mistwalker zich tot een van de beste ontwikkelaars op RPG-gebied mogen rekenen.



STEVEN

SCORE **86**

De aanwezigheid van vier disks verraadt al dat Lost Odyssey een avontuur van formaat is. Je kunt je vele tientallen uren verdiepen in het verleden van hoofdpersoon Kaim, en zijn rol in de strijd tussen de politieke grootmachten.

LOST ODYSSEY
MISTWALKER / MICROSOFT GAME STUDIOS
XBOX 360
1 SPELER
OUT NOW
16+

BULLY: SCHOLAR

Maarten is de enige PU redacteur die officieel nog op school zit. Nou ja, hij betaalt collegegeld, daar is alles wel mee gezegd. Wellicht dat die domme jongen nog wat kan leren op Bullworth Academy.



Tijdens mijn hands-on sessie vorige maand met de Xbox 360 versie van Bully: Scholarship Edition vielen me drie dingen op. In de eerste plaats werd ik aangenaam verrast door het feit dat de originele PlayStation 2 game (Canis Canem Edit) een flinke grafische boost had gekregen; de personages zagen er stukken beter uit, evenals de campus zelf.
In de tweede plaats was daar de nieuwe content (acht nieuwe missies, vier nieuwe vakken) en ten derde werden we getrakteerd op een multiplayer mode waarin de minigames als schoollessen tegen elkaar gespeeld kunnen worden; iets dat niet mogelijk was in het origineel.

> "ALS JE DIT SPEL NOG NIET GESPEELD HEBT, IS DIT HÉT MOMENT OM DIE FOUT GOED TE MAKEN."

DE KRACHT VAN DE Wii

De Wii versie die ik voor deze review speelde bood mij nog een extra verrassing: de goed uitgewerkte besturing, dé kracht van de Wii.



Dit heb ik ook een keer gedaan, sindsdien fiets ik alleen nog op damesfietsen.

Het vechten gaat bijvoorbeeld door slaande bewegingen te maken met zowel de nunchuck als de remote. Je lockt, net als op de Xbox 360, op de tegenstander en kunt vervolgens de handjes flink laten wapperen. Ook het maken van combo's en verschillende opeenvolgende slaande en schoppende bewegingen registreert de Wii opperbest. Maar laat ik niet gelijk de nadruk leggen op het vechten, want dat staat eigenlijk helemaal niet centraal in Bully.

GEBALANCEERD BEWEGEN

Bij de eerste scheikundeles mocht ik chemische goedjes mixen door draaiende, gietende en roerende bewegingen te maken met beide controllers. Het deed me af en toe denken aan m'n scheikundelessen van tien jaar geleden.
Hoewel de besturing op de Wii voor een extra dimensie zorgt, vraag ik me wel af wat de criteria van Rockstar zijn geweest om te bepalen wat je wel en niet met bewegingen bestuurt. Zo is het gooien met een baksteen gewoon locken en op de B-knop drukken, waar ik stiekem had gehoopt op een werpende beweging om de baksteen uiteindelijk weg te smijten. Ook het schieten met de katapult is een kwestie van locken en op B drukken, eenvoudiger kan 't niet.
Een logische vraag zou zijn waarom Rockstar de kracht van de Wii hier niet benut. Immers, wanneer je vanuit een boom met de katapult op trainende footballspelers moet schieten, richt je volledig vrij, zonder de hulp van een auto-aim optie, met de remote en laat je het elastiek los door op B te rammen.



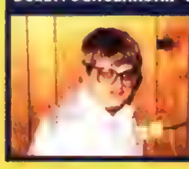
Wii OF XBOX 360?

Voor de mensen die Bully nog niet kennen en zowel een Wii als 360 in huis hebben, is de grote vraag natuurlijk welke versie het leukst is. Ze kosten beiden 49.95 euro.
Bij de 360 krijg je achievements en geniet je van het fraai opgepoetste Bullworth, terwijl de Wii je een hele andere manier van spelen biedt door middel van beweging. De schoollessen zijn daardoor op de Wii een stuk leuker.
Aan jou de keus: ga je onderuitgezakt liggen met de controller op je buik, of ga je op het puntje van je stoel zitten met je armpjes klaar?

HALEN ALS

- Je de geur van schoolbanken en schoolkrijt mist.
- Je jongens wilt kussen.
- Schooluniformen je opwinden.

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION



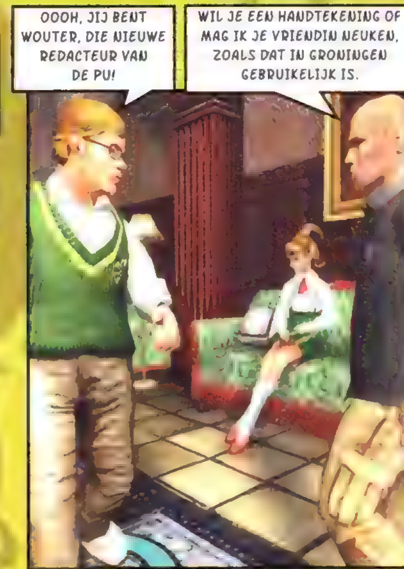


MUZIEK

Een nieuw vak is de muziekles. Jawel, Jimmy beschikt zowaar over muzikale kwaliteiten. Tenminste, dat ligt natuurlijk in jouw handen.
De muziekles is een verdraaid leuke bezigheid waarin je op een versimpelde Guitar Hero en Rockband wijze te werk gaat. Er verschijnen noten die over een hokje schuiven, en op dat moment moet je of de nunchuk of de Wiimote bewegen.
Mijn eerste les betrof drummen en dat was erg eenvoudig, maar neem van mij aan dat elke volgende les gecompliceerder wordt.

SHIP EDITION





MAARTEN IN DE SCHOOLBANKEN

Het antwoord is dat men een balans heeft gezocht tussen het gebruiken van bewegingen en het luiere drukken op knopjes. Bovendien kun je met voorwerpen ook meppen, en om verwarring te vermijden is een duidelijk onderscheid gemaakt. Want een baksteen weggooien terwijl je er eigenlijk mee wilt slaan... daar zit niemand op te wachten.

SCHOOLREISJE

Bully biedt de speler een avontuur zoals ik dat graag zie in een videogame. De sfeer en uitstraling is uniek in z'n soort en daarom extra te waarderen.
Als je de game aan het spelen bent, zul je vermoedelijk, net als ik, niet begrijpen dat deze game vorig jaar zo'n controverse heeft veroorzaakt want Bully is feitelijk maar een onschuldig spelletje met een flinke dosis humor. Mensen die dit spel als schadelijk zien voor de jeugd, begrijpen de ironie er niet van. Voor mij is Bully een tof schoolreisje naar een ouderwetse kostschool zoals je die kent uit de films.
Als je het spel nog niet gespeeld hebt, is dit hét moment om die fout goed te maken.



ZOENEN MET JONGENS

Het leuke van de 360 is dat er achievements te behalen zijn. Het is bevredigend om het welbekende 'bloep'-geluidje te horen als je vijf wedgies (broek omhoog trekken) hebt gemaakt of een sneeuwpop in elkaar ramt.
Toch heb ik m'n twijfels bij de 'Over the Rainbow' achievement, die inhoudt dat je met maar liefst twintig jongens moet zoenen. Uhm... hoe ver ga jij voor je achievements? Ga je echt op de homo-toer voor die twintig lullige gamerpuntjes?



HET VERHAAL

Heb je een jaar onder een grafsteen gelegen, bezit je geen PlayStation 2 of heb je het spel om een andere reden niet gespeeld, dan leg ik je het verhaal nog even snel uit.
De hoofdpersoon Jimmy Hopkins is een klein ettertje, en dat heeft ongetwijfeld met de vijf verknipte huwelijken van z'n moeder te maken. Bullworth Academy is de laatste school die de kleine Hopkins nog een kans wil geven.
De campus is een grote knipoog naar een typische kostschool met weirde, uitvergrote personages, absurde dialogen, groepen jongeren, cheerleaders, echte nerds en pestkoppen.
Je volgt met de vijftienjarige Jimmy echt een verhaal. Je wilt de bully's (pestkoppen) een lesje leren, harten van meisjes veroveren, meer aanzien krijgen en tussendoor nog lessen volgen ook.
De lessen zijn verpakt in minigames en het volgen ervan levert de nodige extra's op. Bijvoorbeeld nieuwe vechtmoves na een succesvolle gymnastiekles, stinkbommen na scheikunde en meer extra health na het kussen van een dame als je de kunstlessen beheerst.
Het volgen van lessen en doen van missies gaat echter niet zonder horten of stoten. De moeilijkheidsgraad in de lessen gaat snel omhoog en tijdens missies word je voortdurend lastiggevallen door groepen jongeren of op de huid gezeten door gasten die zorgen dat je geen regels overtreedt.
Het spel heeft veel overeenkomsten met Grand Theft Auto, waaronder de open wereld en vrijheid, het respect dat je afdwingt bij verschillende groepen, de missies, de knipoog naar de echte samenleving en de wethandhaving, maar dit alles gaat gepaard met beduidend minder (grof) geweld.



MANDY'S UPSKIRT

Wil je het onderbroekje van de mooie cheerleader Mandy zien? Ga in de boom zitten bij het footballveld en schiet haar neer met je slingershot. Wacht tot je "problemenmeter" leeg is, hop uit de boom en it's all yours...

CONCLUSIE

Ik kan me niet herinneren wanneer ik voor 't laatst zo hard heb gelachen bij een videogame als bij Bully. Bully is in één woord geweldig!

MAARTEN

SCORE **82**

De singleplayer mode van Bully is ongeveer gelijk aan een schoolreisje van twee dikke dagen.

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION
XBOX 360 / Wii
ROCKSTAR TORONTO / TAKE 2
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

16+

SPORE

JAN MAAKT EEN VISGIRAFFE

In het vorige nummer vroeg Jan zich nog hardop af waarom het toch zo stil bleef rondom Spore, de nieuwe game van veteraan Will Wright. Nog voordat de inkt van zijn tekst droog was, viel er een perstrip voor deze veelbelovende evolutiesim in de bus. Wie durft er nog te beweren dat toeval niet bestaat?

Oké, nu even niet gaan lachen, en ook niet hoofdschuddend de pagina's omslaan. Maar stel je de volgende situatie eens voor. Drie uit hun krachten gegroeide sprinkhanen getooid met een cowboyhoedje en op hun rug een didgeridoo (zo'n Australische blaaspijp waar je 'muziek' mee kunt maken) trippelen richting een naburige stam. Het betreft hier geen stam van sprinkhaan-achtigen. Nee, het zijn... ja, wat zijn het eigenlijk? Een soort combinatie tussen kangoeroes en mieren, of zoiets.
Hoe dan ook, de drie sprinkhanen willen vrienden worden met de kangoeroemieren en hoe uit je dat beter dan door een dansje te maken en op een Australische blaaspijp te gaan puffen? Juist ja.
Op dit moment zou je kunnen stellen dat Spore volledig ontspoord is maar niets is minder waar. Mijn welkomstritueel sorteert effect want de kangoeroes met mierenogen willen vrienden worden. Dat is mooi, want zo stijgt mijn sociale knowhow en heb ik medestanders wanneer mijn stam door onvriendelijke wezens wordt aangevallen.



AMBITIEUS

Welkom in de wereld van Spore, het nieuwe geesteskindje van Will Wright; gameveteraan en Sims bedenker en door dat laatste financieel onafhankelijk. Zo onafhankelijk zelfs dat hij bij EA min of meer volledige vrijheid heeft. Dat Wright met De Sims geschiedenis heeft geschreven, staat wel vast, maar dat er zoveel jaar na het origineel nog steeds miljoenen van worden verkocht, dat had niemand verwacht. Wright heeft met zijn concept zo veel geld voor EA verdiend (en voor zichzelf) dat hij voor zijn nieuwe project min of meer carte blanche kreeg. Met add-on nummer 324 voor De Sims 2 houdt de man zich natuurlijk al lang niet meer bezig. Nee, hij heeft de afgelopen vier jaar gewerkt aan de ultieme evolutiesim waarin je van een ééncellig diertje doorevolueert naar een compleet universum dat onder jouw controle staat. Hoezo ambitieus?





CREATURE EDITOR



FASE 1: GE-CEL-LIG

Jammer genoeg geeft niet Will Wright, maar producer Thomas Vu tekst en uitleg over Spore op het glazen hoofdkantoor in Engeland. Vliegensvlug doorloopt Vu de vijf fasen van de game, waarna we zelf onze gretige vingertjes kunnen loslaten op het spel.

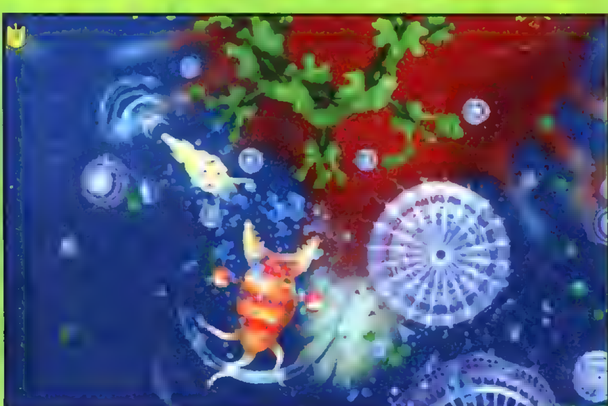
Het spel begint heel laagdrempelig en volgens Vu volkomen begrijpelijk en grappig tegelijk. Hij heeft gelijk. Na een filmpje waarbij een asteroïde ontploft, begint het spel in het water op een planeet.

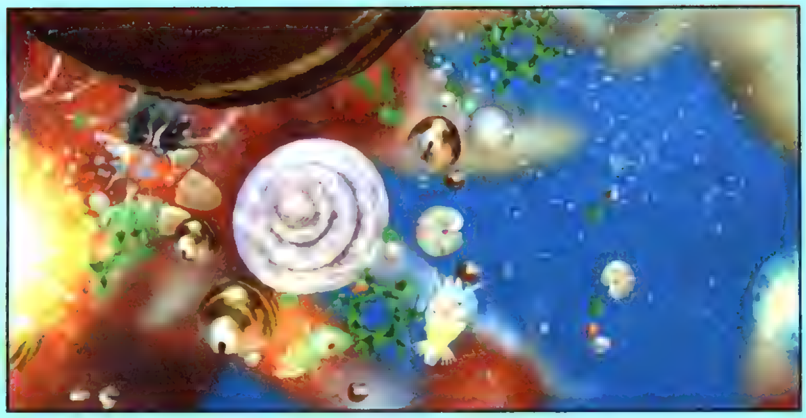


Dit is **fase 1: de Celfase**. De speler is een eencellig wezentje met vertederende oogjes en een paar trilhaartjes waarmee je je kan voortbewegen. De vormgeving is prachtig. In het water zie je kristallen, kwalachtige bacteriën en andere tekenfilmachtig vormgeven wezentjes zich voortbewegen met maar één doel: eten en groeien.

Op de achtergrond zie je vage contouren van immens groter gegroeide wezens terwijl ook in je eigen omgeving reeds gevaar dreigt van grotere wezens. Het is alsof je met een grote cartoonbril op door een microscoop naar een druppel water kijkt. Prachtig gewoon.

Door groene stipjes op te eten, groei je groter en kun je kleinere wezentjes oppeuzelen. Tevens verzamel je nieuwe 'onderdelen' waardoor je jouw celwezen sneller en sterker kunt maken. Hier kun je in de meest simpele vorm je wezentje al gaan uitrekken en 'upspicen'. Het is eigenlijk verrassend vertrouwd en gezellig in dit veilige water voor celwezentjes. Een





beetje zoals het in de baarmoeder moet zijn, alleen nu met concurrerend leven. De celfase duurt jammer genoeg niet al te lang; in vijftien minuutjes, hooguit een half uurtje ben je er doorheen en kun je door naar fase 2. Aan de andere kant, echt heel veel is er ook niet te doen maar het vormt een perfecte introductie voor Spore.

FASE 2: HET WEZEN VAN SPORE

Wat nou Adam & Eva? De mens stamt af van de vissen! Het is in ieder geval de theorie achter Spore dat visachtige wezens aan land kwamen en zich daar verder evolueerden.

Hier begint in Spore **fase 2: de Creature fase.** Hier bepaal je of je een planteneter of vleeseter (of alle twee) wordt en laat je je hersens groeien door ontdekkingen te doen.

> "SPORE HUISVEST UREN, DAGEN, WEKEN, MAANDEN, NEE JAREN GAMEPLAY IN ZICH."

Je zingt en danst met andere wezens om een band op te bouwen, je maakt vrienden of roeit juist andere soorten uit. Zo ontwikkel je je.

Jouw wezen wordt intelligenter, sterker, sneller en je krijgt een keur aan nieuwe lichaamsdelen en vaardigheden (zie kader). Je kunt helemaal los gaan in de Creature Editor, waar je, je bent alvast gewaarschuwd, uren en uren door zult brengen.

Ik besloot een wezen te creëren met vier poten, een hoog bovenlijf met twee grijparmen, een lange neus en idem dito nek, en een soort eikelachtige bol op zijn snuit waarmee ik mijn vijanden elektrische schokken kon geven. Het was een gek beest waar de andere journalisten om moesten gniffelen. Een uur later heb ik mijn 'giraffevis' wat boller gemaakt, heb ik een echte



bek met kaken, zijn mijn klauwen geëvolueerd met grijphanden met echte vingers, heb ik die dubbele ogen op mijn staart verruild voor aerodynamische vleugeltjes en wordt er niet langer gegniffeld om mijn wezen.







FASE 3: AFSTAMMELING

Na fase 2 komt, suprise, suprise, **fase 3: de Tribal fase.** Hier heb je al wat nakomelingen, ben je al een flink eindje doorgeëvolueerd én kun je in groepsverband optreden.



Je hebt ook een simpele basis met hutjes, creëert sneller nakomelingen en de omgang met ander levende wezens wordt naar een hoger niveau getild.



Terwijl een deel van jouw stam andere stammen tracht te onderwerpen, dien je ook je beginnende basis te beschermen tegen aanstormende vijanden. En aangezien dit de laatste fase is waarin je jouw wezen fysiek kunt aanpassen, is het zaak zoveel mogelijk te verkennen, te veroveren, te eten en te knokken om zoveel mogelijk DNA te vergaren... waarmee je opnieuw verder kunt evolueren.



FASE 4: BESCHAVING = OORLOG?

Fase 4: Civilization, is een grote stap verder. Hier moet je flink aan de bak maar kun je, met hetzelfde gemak als met de Creature editor, je eigen voertuigen (oorlogsmachine zo je wilt) en je gebouwen maken.
Er is geen ingewikkelde techtree (sterker er is helemaal geen techtree) al je aandacht kun je lekker richten op hoe de cartooneske gebouwen en voertuigen er uit komen te zien en hoe je ze wilt inrichten. Land-, water- en luchtvoertuigen liggen in het verschiet en je hebt weer tig mogelijkheden om





wapens en upgrades door te voeren. Hetzelfde geldt voor de gebouwen.
Ondertussen moeten ook je onderdanen (waarschijnlijk maximaal vijftig per basis) tevreden gehouden worden en dient er Spice verzameld te worden (je resources). Andere beschavingen kun je onderdrukken of voor je winnen middels economisch, militair of religieus machtsvertoon, en al deze drie manieren komen komisch in beeld. Civilization klinkt behoorlijk serieus maar nooit wordt het knuffelgehalte van het speldesign losgelaten.

FASE 5: ONEINDIGE RUIMTE

Space is the final frontier: dus in de laatste fase ga je de ruimte in. **Fase 5: Space**

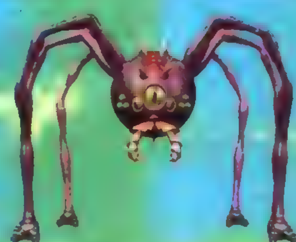
SPORE DS

[illegible]





laat je opnieuw stoeien met een editor; deze keer kun je je eigen ruimteschip maken. Dat kan een stereotype UFO zijn of juist een replica van Star Trek's Voyager, alleen dan een pimpelpaarse variant met gele sterren. Echt, alles is mogelijk.
Met dit ruimteschip verken je het heelal met honderden, duizenden planeten. Al deze planeten kennen andere beschavingen en aan jou en je volk de taak om ook deze planeten te bezoeken. Kies je voor diplomatie, economie of oorlog... het is aan jou hoe je hiermee omgaat. En als je heel, heel, heel ver in de game zit, kun je zelfs een soort Death Star bouwen waarmee je met één druk op de knop een complete planeet wegvaagt. In fase 5 speel je eigenlijk voor God.



DUIZELIG

De laatste fase is exemplarisch voor de enorme schaal van de game, want achter het spel draaien talloze servers die alle gecreëerde content van alle Spore spelers verzamelen en beschikbaar stellen om te downloaden. Via een bibliotheek, de Sporepedia, kun je wezens, voertuigen, huizen en nog veel meer, door spelers gemaakte content downloaden... en daar vervolgens in je eigen game mee aan de slag gaan. En de verschillende planeten zijn kopieën van de planeten van andere spelers zodat het heelal in Spore daadwerkelijk eindeloos is.
Stel dat Spore drie miljoen actieve spelers kent die allemaal bezig zijn in fase 5 dan huisvest het spel dus minimaal drie miljoen planeten plus de door het spel zelf generated content. Pffffff. Om duizelig van te worden...

ODE AAN DE GESCHIEDENIS VAN DE GAMES

Wanneer je al deze fasen achter elkaar zet, dan zie je heel veel hints naar en odes aan andere games. Dat is bewust. Want Spore is niet zomaar vijf games ineen. Will Wright wilde van Spore ook een ode aan de grote games uit de game-industrie maken.
Celfase kun je zien als een soort Pac-Man, Creature is een rudimentaire Diablo, Tribal fase is een soort WarCraft/basale RTS game, Civilization is, hoe kan het ook anders, een ode aan Civilization en de meer grootschalige strategiespellen, en Space heeft de omvang van een eindeloze (MMO)RPG.
Het knappe is dat al deze fasen behoorlijk goed lijken te werken, al is mijn indruk natuurlijk veel te kort geweest om alle facetten van de game te kunnen doorgronden.





MAINSTREAM

Spore huisvest uren, dagen, weken, maanden, nee jaren gameplay in zich. Alleen het zelf creëren van wezens, ruimteschepen, huizen en voertuigen biedt al tijdloos en eindeloos vermaak. Spore heeft door deze constructie bovendien de potentie om zowel de mainstream als de hardcore gamers aan te spreken. Hardcore gamers kunnen zich helemaal storten op het veroveren van zoveel mogelijk planeten en het uitbouwen van de meest ultieme wezens, terwijl een casual Sim speler wellicht alleen maar in de Creature fase en de editor blijft hangen, en steeds weer nieuwe wezens blijft maken en die los laat in de sandbox mode van de game.



UITLEGGEN

De mogelijkheden zijn grenzeloos en het heeft er dan ook alle schijn van dat Will Wright en zijn team opnieuw goud in handen hebben. De vraag blijft alleen hoe EA dit aan het grote publiek uit gaat leggen, want op deze vier pagina's heb ik nog niet eens de helft van alles wat de game te bieden heeft, kunnen aanstippen. Dat wordt de grootste uitdaging van Spore...



DE HEL DIE HEATHROW HEET

[illegible]

UNREAL TOURNAMENT III

De PC freaks spelen hem al een tijdje, maar "console-boy" Jeroen ontdekte Unreal Tournament III pas onlangs op de PS3. Om vervolgens de joypad niet meer neer te kunnen leggen.

JEROEN SPEELT EEN ONWERKELIJK GOEDE GAME



Unreal Tournament III voelt aan als Gears of War met een flinke dosis speed achter de kiezen. De actie is naast bikkelhard ook nog eens loeisnel. Vliegensvlug beweeg jij je over de vele fraai vormgegeven maps, waarbinnen je tientallen verschillende routes kunt ontdekken en de wapens voor het grijpen liggen. Belangrijk daarbij is dat het knallen met een joypad nu eens niet Kwalitatief Uitermate Teleurstellend (KUT) aanvoelt, sterker nog: Epic heeft uitstekend werk verricht met het afstellen van de controls. Zelden heb ik zo lekker online kunnen fraggen. Mocht je het 'joypad knallen' niets vinden, dan kun je natuurlijk gewoon een muis en toetsenbord op je PS3 aansluiten, maar dat vind ik vloeken in de kerk.
Zoals het een UT game betaamt, loopt zo'n beetje iedere speler met een rocketlauncher over het veld en is het voornamelijk schieten of beschoten worden. Waarna de heerlijk diepe voice-over zijn werk doet om het mannelijke karakter van de game nogmaals te benadrukken: "KILLING SPREE!"

HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- je even een uitlaatklep nodig hebt.

ONVERANDERD

Het derde deel van UT is vrijwel onveranderd gebleven ten opzichte van zijn voorgangers. Dat is voor veel PC gamers waarschijnlijk een beetje teleurstellend, maar als console gamer kan het mij niet zoveel schelen. Het komt immers zelden voor dat de spelcomputer wordt getrakteerd op zo'n razendsnelle en ook nog eens zeer goedgeoliede multiplayer game.

> "HET KOMT ZELDEN VOOR DAT DE SPELCOMPUTER WORDT GETRAKTEERD OP ZO'N RAZENDSNELLE EN ZEER GOEDGEOLIEDE MULTIPLAYER GAME."

Zo keren dus de vertrouwde Death Match (DM) en Team Death Match (TDM) varianten weer terug, evenals de gebruikelijke wapens (waarbij de minigun wel een beetje té krachtig lijkt). Ook beschikt UT III over een Campaign mode, wat niets meer is dan een verzameling offline multiplayer maps. Heerlijk leerzaam, aangezien je op deze manier de maps, wapens en voertuigen een beetje leert kennen. Bovendien kun je de Campaign mode online doorspelen met vier spelers.
Daarnaast is er ook weer een Capture The Flag mode aanwezig evenals een Vehicle Capture The Flag. Maar voor mij persoonlijk is de speelstand Warfare, waarin je in teamverband met behulp van voertuigen vijandelijke bases probeert te veroveren, de tofste.

GEARS OF WAR ON SPEED

Ik durf er mijn hand voor in het vuur steken dat je vele uren plezier zult beleven aan het online fragfestijn dat UT III je biedt, maar bedenk daarbij wel dat dit puur een multiplayer game is (afgezien van de Campaign mode, maar dat is meer een tutorial) en dat je hier als eenzame avonturier dus niets te zoeken hebt.
UT III is gewoon bikkelharde actie, waarbij gamers elkaar aan een stuk door te lijf gaan met rocketlaunchers en sniperrifles. Nogmaals, dit is Gears of War on speed dames en heren.



ABRAHAM LINCOLN IN UNREAL II — EASTER EGG

Ga naar het level waar je de mariniers redt. Pak het sluipschuttersgeweer. Bij de brug knal je de sluipschutters overhoop. Zoom dan in op de blauwe lichten. Daar tref je een foto van Abraham Lincoln aan.

MODS VOOR DE PS3

Iets wat games als UT altijd lang houdbaar heeft gehouden, waren de mogelijkheden om als spelers zelf dingen in elkaar te knutselen. Nieuwe maps, of net even wat andere manieren om een map te spelen.
Zo missen we in UT III de mogelijkheid om Onslaught te spelen, maar je kunt ervan uitgaan dat de mod gemeenschap dit oplost door de Warfare maps zo om te toveren dat het wel kan.
Maar er zijn ook andere mods, wat te denken van de Action Cam mutator, een mod waarmee je de game vanuit een Gears of War perspectief kunt spelen (zie screen).
De PS3 versie ondersteunt de mods wel maar over de Xbox 360 versie is Epic nog aan het stoeien met Microsoft. Die wil namelijk liever geen mod content op haar gecontroleerde Xbox Live servers.



UNREAL TOURNAMENT III



CONCLUSIE

Unreal Tournament III is de beste online multiplayer game van het moment. Het vergt de vloer aan met Warhawk en Resistance.

JEROEN — SCORE **88**

Pas na maanden flink oefenen zul je de game helemaal onder de knie hebben.

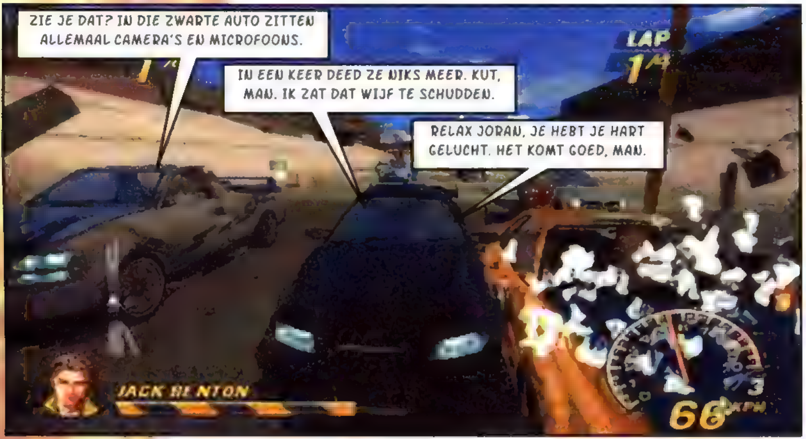
UNREAL TOURNAMENT III
PS3 / XBOX 360 (AL VERSCHENEN OP PC)
EPIC / ACTIVISION / CONTACT DATA
1 - 16 SPELERS (ONLINE)
PS3 OUT NOW / XBOX 360 NNB
18+

FLATOUT: HEAT ON

J.J. beweert altijd dat racen op een handheld voor geen meter werkt. Bij hoge uitzondering was hij echter blij dat ie z'n ongelijk moest toegeven: FlatOut: Heat On bewijst namelijk het tegendeel.

J.J. GAAT HELEMAAL OUT

Noem mij een recentelijk op de PSP of DS verschenen racer die goed is. Geen laf zeventje, maar een dikke acht, of een Gold Award zelfs. En ik heb het dan over racers met auto's; geen fantasyshit zoals WipeEout of Mario Kart. Nou?
De reden ligt volgens mij vooral in het feit dat a. games gewoon van de console naar de handheld worden geport, terwijl b. het scherm en de besturing totaal anders zijn bij zo'n zakjapanner. En dus zit je vaak met racers die niet te besturen zijn en/of waar de actie te snel gaat voor het schermpje.



ZIEKE HUMOR

De FlatOut-reeks heb ik altijd gezien als het mindere broertje van de Burnout-reeks (die out in de titel is echt geen toeval). Het draaide vooral om hard gassen, veel puinzooi op de weg en harde crashes. FlatOut had altijd wel meer zieke humor. Je kon bestuurders uit de auto laten katapulteren of als bowlingbal gebruiken. Maar winnen deed de serie nooit. Op de PSP lag dus een nieuwe kans.
FlatOut: Heat On (HO) sluit naadloos aan bij de laatste FlatOut op de consoles: Ultimate Carnage (UC). Sterker nog, veel tracks zijn identiek. Ook de modes komen sterk overeen. De heerlijke Carnage laat je maffe shit uitvoeren zoals bowlen, checkpoint met een bom aan boord, de katapult actie en Destruction Derby. De Career mode is races rijden tegen totaal gestoorde en super agressieve CPU's. Daarnaast kunt je natuurlijk met acht man multiplayeren.

DOWNGRADEN?

Ultimate Carnage gaf ik een 83 omdat ik ondanks een paar minpunten (de CPU's zijn wel érg agressief) veel lol had. En nu je weet dat UC min of meer dezelfde game is als HO, zou die game net zo'n goed cijfer kunnen krijgen... áls men er in slaagt de boel spot on over te zetten naar de PSP.
Echter, het gaat, zoals ik al eerder zei, vaak fout. En bij HO is de kans zelfs groter dan bij andere games. Immers, de game gaat loeihard, de CPU's zijn van het type aso met testosteron-problemen en er gebeurt ook nog eens van alles rond de baan.
Kan de PSP dat qua power aan? Of moet men de boel eerst flink downgraden (minder wagens, minder actie op de weg, etc.)?

VLEKKELOOS

Ondanks dat de titel duidt op een 'andere game', is men er wonderwel in geslaagd de vette actie van UC vlekkeloos over te zetten. Oké, de auto's zijn wat wiebelig en je bent ze als je maar wat gast, snel kwijt, maar met wat oefening kun je vette moves neerzetten.
Het racen gaat nog steeds loeihard, grafisch ziet het er allemaal fantastisch uit en de actie blijft vrijwel altijd overzichtelijk. Ook de CPU's zijn nog steeds gestoord en dus word je vaak van de baan gebeukt. Maar dat is niet erg, want jij kunt hetzelfde doen. En iedereen die Burnout Paradise heeft gespeeld (als je dit nog niet gedaan hebt, ga je schamen!), weet hoe leuk het is om iemand tegen de vangrail te ketsen.
Nee, FlatOut: Heat On is voor mij wat Burnout Paradise op de console is: 100% fun!



Die Ray Carter is een enorme praatjesmaker en verkoopt iedereen gebakken lucht. Ze noemen 'm dan ook airbek.

"FLATOUT: HEAT ON IS VOOR MIJ WAT BURNOUT PARADISE OP DE CONSOLE IS: 100% FUN!"

HALEN ALS

FLATOUT IS NIET LAF

Burnout Paradise is een vette game, maar het ontbreken van coureurs vind ik nep. Laatst zag ik GRID voor het eerst in actie (zie elders in het blad) waar de auto's pijnlijk realistisch in elkaar kreukelen, maar de coureur netjes bleef zitten. Nu pleit ik hier niet voor rondvliegende ledematen, maar de manier waarop HO het aanpakt, kan ik waarderen. Gewoon een lekkere gil en af en toe een mannetje dat door de voorruit knalt. Het voegt iets toe aan het gevoel van frustratie dat je krijgt als je de railing in wordt gejetst.





Er zijn mensen die spontaan een orgasme krijgen als ze dit soort ongelukken met al die kapotte ruiten zien. Die hebben iets met glassex...

FLATOUT: HEAT ON





CONCLUSIE

Racen op de handheld kan... als een developer echt zijn best doet en dat is bij FlatOut Heat: On het geval. De actie spat van je PSP af.



J.J.

SCORE **85**

Met een beetje skills zijn alle cups in een dag afgewerkt, maar een echte man gaat voor de Hard mode. En dan ben je wel ietsje langer bezig.

FLATOUT: HEAT ON
PSP
WARNER BROTHERS
1 – 8 ONLINE
OUT NOW
12+

MEGA MAN ZX ADVENT

Gelukkig voor Jurjen is Mega Man ZX Advent niet zo'n tergend trage 'Battle Network'-RPG maar een actiegeladen platformspel. Alleen al hierdoor roept het spel herinneringen op aan de eerste (en beste) delen in de Mega Man-serie. Maar helaas wordt dit niveau niet gehaald.

JURJEN VINDT HET NIET ZO MEGA

Ha leuk! Net als vroeger kun je na het verslaan van een eindbaas weer in een soort replica van deze eindbaas transformeren. Dat was altijd al mijn favoriete aspect van het Mega Man-gebeuren. In totaal kun je maar liefst veertien verschillende transformaties verzamelen. Dankzij het touchscreen of de handige selectie-ring kun je heel snel naar een andere vorm veranderen, waardoor je al vroeg in het avontuur over lekker veel bijzondere wapens en mogelijkheden kunt beschikken. De structuur van het spel spreekt me ook wel aan. Net als bij Metroid of de moderne Castlevania's is er sprake van één grote wereld, waarin je, al dan niet met hulp van nieuwe transformaties, tot telkens weer nieuwe gebieden kunt doordringen.
De besturing geeft een goed gevoel van precieze controle en de actie voelt vet. Goed nieuws allemaal.



Die Pandora is een leuke meid, maar blijf uit de buurt van haar doos.

HET SLECHTE NIEUWS

Het slechte nieuws is dat zo'n negentig procent van het spel op zich wel goed in elkaar steekt maar tegelijkertijd overbodig aanvoelt. Dialogen? Overbodig. Doordrukken maar. Het verhaal is zo wazig en oninteressant dat eigenlijk alleen de sporadisch ingelaste tekenfilmpjes eventjes kunnen boeien.
Die veertien mogelijke transformaties? Grotendeels overbodig. Ik heb zo'n beetje alle eindbazen moeiteloos verslagen door de doelzoekende raketten te gebruiken van het A-model waar je al vroeg in het avontuur in kunt veranderen. Van al die andere stoere wapens en toestanden maakte ik slechts mondjesmaat gebruik.
Zo af en toe word je gedwongen om even over te schakelen, bijvoorbeeld als je een hendel moet vastpakken. Dit vastpakken kun je niet met je A-model, dus kies je eventjes een andere vorm.
Dit is echter zo'n gekunstelde manier om het transformeren nodig te maken, dat ik ook hieraan het woord overbodig wil verbinden.

> **"WAT IS DAT TOCH, DAT SOMMIGE SPELONTWIKKELAARS ZO SLORDIG MET HUN MASCOTTES OMGAAN?"**

ZEG MAAR NEE, DAN KRIJG JE ER TWEE!

Als je je mijn review van de vorige ZX herinnert, dan weet je dat ik me nogal heb gestoord aan het zeer onduidelijke plattegrondsysteem in dat spel. Tot mijn grote vreugde is dat probleem met twee redelijk heldere plattegrondsystemen (één 'globaal' en één 'gedetailleerd') in Advent opgelost, al benadrukt de aanwezigheid van twee plattegrondsystemen wel weer de overvloed aan overbodige zaken die me juist in Advent zo stoort. Terwijl een enkel plattegrondsysteem, zoals in Castlevania en Metroid, veel beter had gewerkt! Rare jongens, daar bij Capcom.

HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

NUTTELOZE PASSAGES

Vijanden voelen meestal als... overbodig. Omdat je er bijna altijd zonder problemen doorheen kunt rammen en knallen. Slechts heel af en toe moet je even nadenken over wat je doet of even wachten tot een vijand in je vuurbaan springt.
Veel kamers en gangen bevatten zelfs helemaal geen vijanden, wat ze reduceert tot volkomen nutteloze passages.
Wat bezielt een bekwaam spellenmaker als Capcom om dit soort dingen in het spel te stoppen? Ik probeer hier niet cynisch te doen of zo, ik vraag het me oprecht af.
Wat is de gedachte hierachter? Wat is dat toch, dat sommige spelontwikkelaars zo slordig met hun mascottes omgaan?

DWINGEN

Maar goed, ik heb daarnet de laatste gebieden voltooid, en daar heb ik dan best wel weer wat plezier aan beleefd. De laatste drie of vier gebieden steken goed in elkaar en dwingen je ook echt op je stappen te letten en te experimenteren met de verschillende mogelijkheden van je transformaties.
Zo had van mij het hele spel mogen zijn.




MEGA MAN ZX ADVENT — EASTER EGG

Naast het handige model A (hoofdletter), zit er ook een model a (kleine letter) in de game verstopt. Hiervoor moet je eerst alle 24 medals van eindbazen verzamelen. Begin dan een nieuw spel, en kijk op het moment dat je model A hebt gescoord bij je items. Kies voorwerp 'a' om in model a te veranderen.



CONCLUSIE

Mega Man ZX is een aardig spelletje voor tussendoor, maar kent teveel overbodige zaken om op diepere niveaus te kunnen raken. Het totaal laat eigenlijk alleen door de interessante gebieden aan het eind van het spel een positieve indruk achter.

JURJEN

SCORE **60**

Uitspelen doe je in vijf uur, je kunt dit met twee verschillende hoofdpersonages doen voor licht verschillende ervaringen.

MEGA MAN ZX ADVENT
CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW
12+

PATAPON

JEROEN SLAAT OP DE OORLOGSTROM

Nadat 'de lange' LocoRoco had verslonden en Cocoreco op de PS3 had overwonnen, was het tijd voor iets nieuws... Gelukkig was daar Patapon en natuurlijk werd Jeroen weer opgetrommeld om de game te reviewen.



Het zal jullie ongetwijfeld niet zijn ontgaan, maar Patapon is inderdaad van de makers van LocoRoco, dat heerlijke muzikale platformspelletje dat je bestuurde door de wereld te kantelen (je had dus niet direct controle over de bolletjes die zich op het speelveld bevonden).
Hoewel Patapon iets totaal anders is, een ritme/realtime tactics/God-game, heeft het wel enkele overeenkomsten met LocoRoco, zoals het visuele stijltje, de aanstekelijke muziek en het feit dat je niet direct de controle hebt over de figuurtjes op het speelveld.

TROMGEROFFEL

In Patapon voer jij een klein legertje aan (o.a. boogschutters, ruiters en lansdragers) door op je trom te slaan. De vier actietoetsen van de PSP herbergen allemaal een andere trom en door de juiste combinatie te slaan, zullen je troepen voorwaarts (Pata, Pata, Pata, Pon) trekken, de aanval (Pon, Pon, Pata, Pon) openen of een verdedigende (Chaka, Chaka, Pata, Pon) stelling opwerpen. Later zul je meerdere commando's ten gehore kunnen brengen.



De grap is dat je troepen niet direct op jouw tromgeroffel reageren. Je zult eerst moeten trommelen, waarna ze op het ritme van de muziek jouw getrommel zullen beantwoorden. Zaak is om dan meteen een nieuwe roffel ten gehore te brengen om zo je combo in stand te houden en je manschappen in extase te brengen. Want als ze die 'fever' stand hebben bereikt, zijn ze een stuk sterker en dat maakt een wereld van verschil.

ONTDEKKEN

Patapon is bijzonder lineair, met een vaststaande verhaallijn, maar er is ruimte genoeg om op ontdekkingstocht te gaan. Sterker nog, dat is aan te raden. Zo zal de stam bepaalde grondstoffen nodig hebben om nieuwe soldaten tot leven te wekken of nieuwe wapens te fabriceren. Door op jacht te gaan, bezoek je eerder ontdekte gebieden om daar op dieren te jagen die naast voedsel ook grondstoffen in zich herbergen.

Dit levert meteen een tactisch element op. Naast het feit dat je goed moet kijken hoe je een bepaald gevecht aangaat (dus welke roffels je ten gehore brengt), moet je ook nagaan welke troepen je meeneemt. Zo kunnen de frontmannen slecht jagen terwijl boogschutters en lansdragers daar weer beter in zijn. Deze wijsheden gelden tevens voor de gevechten die je aan zult gaan. Weet waar de kracht van bepaalde eenheden ligt, dat is de sleutel tot succes en tevens het belangrijkste waar jij als oorlogsgod mee bezig bent. Naast het slaan op de drums natuurlijk. Pata, Pata, Pata, Pon, Pon, Pon, Pata, Pon...



MAGIE

Er komen momenten dat je een bepaald gebied niet kunt betreden, bijvoorbeeld omdat het te heet is. Zo kom je in het begin een verzengende woestijn tegen. Om hier langs te komen dien je het watermirakel in bezit te hebben. Deze vind je in een van de eerste levels (de groene pilaar met PlayStation symbolen erop).
Heb je het watermirakel, dan moet je het nog activeren. Neem het mee naar de woestijn en trommel het zo lang tot je troepen in extase zijn. Gooi er de X-XX-XX uit en volg het muzikale spelletje voor een flinke regenbui.

THE SPEAR OF PROTECTION EASTER EGG

Heb je Patapon al gekocht? Nog niet beginnen met spelen dan. Download eerst de demo van Patapon op je PSP en speel 'm door. Heb je 'm uit dan kun je verder gaan in de échte game, maar dan heb je wel gelijk een vet exclusief wapen: The Spear of Protection.

"ZAAK IS OM AL ROFFELEND JE MANSCHAPPEN IN EXTASE TE BRENGEN."



Ik zou zeggen: "vooral blijven dansen!"

HALEN ALS

CONCLUSIE

Patapon is een heerlijk verslavend muzikaal oorlogspelletje. Jammer dat waarschijnlijk niemand dit juweeltje op zal pikken omdat Sony weigert op de grote trom te slaan.



JEROEN

SCORE **82**

Toch zeker een paar weken speelplezier.

PATAPON
PSP
INTERLINK / SCEB
1 SPELER
OUT NOW
7+

LOST

MURIËLLE HEEFT WARME GEVOELENS



Op dit soort plaatjes zit ik nu niet te wachten.

Lost is een fantastische serie. Een vliegramp, moord en doodslag, mooie vrouwen, volop mysterie, spannende cliffhangers, en dat allemaal op een prachtig tropisch eiland. Alleen jammer van die Sawyer. Die gast doet de mannelijke bevolking geen plezier met zijn belachelijk goede looks. Voor je het weet, zit je vriendin kwijlend voor de tv en dan moet je niet gek opkijken als ze daarna een zure blik werpt op je bierspier en je 'spontaan' een abonnementje op de sportschool cadeau krijgt.
Alleen Muriëlle kan zich natuurlijk maar al te goed verplaatsen in die warme gevoelens voor Sawyer.

Oké, ik geef het toe, sinds ik voor het eerst de gespierde torso van Sawyer in beeld kreeg, ben ik inderdaad verslaafd aan Lost.

Sawyer is een stuk, maar gelukkig is Lost meer dan alleen maar mancandy. De serie is retespannend; je hebt eigenlijk na vier seizoenen nog geen idee wat er nou precies aan de hand is op dat eiland, en je zit aan de buis gekluisterd om dat uit te vinden.





Het is knap van de makers dat ze vier seizoenen vol kunnen maken met het opwerpen van vragen zonder er ook maar één te beantwoorden en daarmee een miljoenenpubliek aan zich weten te binden.

NIEUW PERSONAGE

De serie leent zich uitstekend voor het maken van een adventure game dus deze stap van ABC Studios en Ubisoft is dan ook geen verrassing. Er is gekozen voor een sprinkelnieuw personage, Elliott, een jonge fotograaf die zijn geheugen kwijt is na de crash met Oceanic vlucht 815.

Het is slim van Ubisoft om voor een nieuw personage te kiezen en niet de mogelijkheid te bieden om met de bestaande personages uit het verhaal te spelen. Op die manier verliezen de karakters uit de serie hun mysterieuze persoonlijkheden en motivaties niet, waardoor het verhaal en de sfeer in de groep intact blijft. Je hebt namelijk niet de mogelijkheid om iets te veranderen aan de acties en karakters van de hoofdgroep terwijl je wel de kans krijgt om met ze samen te werken.

SAPPIGE DETAILS

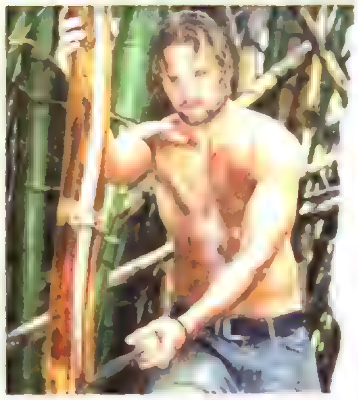
De reden dat je blijft kijken naar een tv-serie als Lost, is omdat je antwoord wilt op je vragen. Bij elke bizarre plotwending breek je je hoofd over hoe het verhaal precies in elkaar steekt en vraag je je af hoe het in godsnaam verder gaat. Het enige wat je wilt is duidelijkheid. Antwoorden en vlug wat!
Van de game wil je precies hetzelfde. Helaas zitten er geen sappige nieuwe details in de game. Je zult nadat je deze game hebt uitgespeeld niet meer weten dan de tv-kijkers, en voor de liefhebbers van de serie is dat misschien maar goed ook.
Aan de andere kant had een klein beetje nieuwe informatie ook geen kwaad gekund. Omdat fans van de serie (de grootste doelgroep van deze game) toch allemaal stiekem







één dag voor ik naar Tunesië ga vliegen.



BESTE SAWYER,

IK KAN JE DE LAATSTE TIJD SLECHT BEREIKEN. MAAR OMDAT ZELFS ONZE JONGENS IN AFGHANISTAN DEZE PAGINA'S CHECKEN DACHT IK, IK SCHRIJF GEWOON VIA DE PU EVEN EEN BRIEFJE, DA'S WEL ZO MAKKELIJK. ALS JE DE PU IN URUZGAN KAN KRIJGEN, DAN MOET DAT OP JOUW EILAND OOK GEEN PROBLEEM ZIJN. BOVENDIEN ZIE IK JE ALTIJD RONDLOPEN MET DIE BRIEF VAN JE VADER, EN DAAR WORD JE NOOIT HEEL VROLIJK VAN DUS IK DENK DAT JE WEL TOE BENT AAN EEN NIEUWE BRIEF.

ALLEREERST WIL IK JE WAT VERTELLEN OVER KATE. GOED, OKÉ, ZE ZIET ER BEST AARDIG UIT MAAR HET IS DUIDELIJK NIKS VOOR JOU. ZE KAN NIET KIEZEN TUSSEN JOU EN JACK, DE ENE KEER DOET ZE AARDIG TEGEN JE EN DE ANDERE KEER KAN ZE JE NIET UITSTAAN. DAAR HEB JE DUS NIKS AAN. BOVENDIEN HEEFT ZE EEN AARDIG STRAFBLAD EN KUN JE D'R NIET VERTROUWEN MET EEN AANSTEKER.

BLIJ DAT WE DAAR UIT ZIJN.

DAN IETS ANDERS. JE KLEDING. JE HEBT OP ZICH EEN LEUKE STIJL MAAR HET MOET TROPISCH WARM ZIJN OP DAT EILAND. WAAROM DAN AL DIE BLOESJES? JE KUNT TOCH OOK GEWOON RONDLOPEN IN ALLEEN EEN BROEK? HEB JE WEL GOED IN AL DIE RONDSLINGERENDE KOFFERS GEKEKEN? ER HEEFT TOCH WEL IEMAND EEN SPEEDO VOOR JE?

IK WIL HET TOT SLOT NOG EVEN HEBBEN OVER JE KARAKTER. JE BENT LOMP, NIET HEEL SLIM, EN JE WEET NIKS VAN DE WERELD. JE BENT EEN REGELRECHTE BEDRIEGER, NIET TE VERTROUWEN EN JE BENT NOGAL OPVLIEGEND. HEERLIJK. NIKS AAN VERANDEREN. TOT SLOT ZOU IK JE BIJ DEZE WILLEN UITNODIGEN VOOR EEN ETENTJE IN AMSTERDAM ZODRA JE VAN DAT ROT EILAND AF BENT. IK KAN NIET KOKEN MAAR NA AL DIE WILDE ZWIJN BOUTEN MET KOKOSNOOT BEN JE WEL TOE AAN EEN PATATJE OORLOG DENK IK. IK WEET NOG EEN HELE GOEDE SNACKBAR BIJ MIJ IN DE BUURT. JE KUNT ME BEREIKEN OP REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL, IN DE HATCH IS VAST WEL EEN COMPUTER WAAROP JE ME KAN MAILEN.

IK HOOR VAN JE,

KUS MURIËLLE



"AAN ALLES IN HET SPEL ZIE JE DAT ER AANDACHT EN LIEFDE IN ZIT."

hopen nieuwe dingen te ontdekken in dit spel, is het lichtelijk teleurstellend dat je geen steek verder bent na het uitspelen van de game. Toch is 't ook wel weer begrijpelijk dat ABC Studios hiervoor gekozen heeft; je wilt immers niks af doen aan het verrassingselement van de serie zelf. Er zijn overigens wel wat kleine details die wat uitgediept worden maar die zijn zo onbelangrijk voor het verhaal dat ik er niet echt warm van werd.

LASTIGE COMBINATIE

Gezien de ervaringen uit het verleden, bestaan er nogal wat (vaak terechte) vooroordelen jegens film- en seriegames. Lost bewijst echter het tegendeel; het is geen makkelijk in elkaar gedraaide game om snel geld mee te verdienen. Aan alles in het spel zie je dat er aandacht en liefde in zit. De game ziet er fantastisch uit en er is goed nagedacht over de gameplay, de puzzels en de personages. Een beetje te goed misschien... Lost steekt als adventure namelijk zó goed in elkaar dat de moeders, vriendinnen, neefjes, nichtjes en anderen die deze game zullen gaan spelen (en waarschijnlijk Ninja Gaiden niet op het moeilijkste level hebben uitgespeeld), het wellicht een tikkeltje te lastig zullen vinden. De besturing is niet zo makkelijk te handelen en de puzzels laten zich niet zomaar raden. De moeilijkheidsgraad van de game en de onervarenheid van de doelgroep kon nog wel eens een lastige combinatie worden voor Ubisoft. Hardcore gamers zijn niet snel geneigd om een game als Lost te kopen en de casual gamers zouden zich nog wel eens kunnen verslikken in dit spel. Dat is jammer want Lost is zeker de moeite waard.







LOST: VIA DOMUS



HALEN ALS

- Je ook verslingerd bent aan Sawy... de serie.
- Je niet vies bent van een lekker avontuurtje.
- Je wel houdt van tropische sferen...

CONCLUSIE

Lost is veel meer dan zomaar een spin-off. Het is een avontuur dat zeker de moeite waard is, vooral voor volgers van de serie.

MURIËLLE

SCORE **75**

Uitgespeeld in tien à twaalf uur.

LOST
ABC STUDIOS / UBISOFT
XBOX 360 / PC / PS3
1 SPELER
OUT NOW

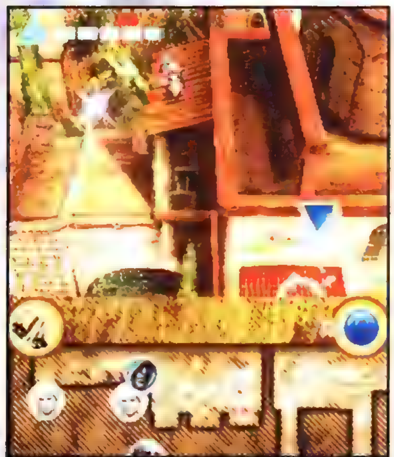
16+

ASSASSIN'S CREED: ALTAIR CHRONICLES

JAN SPEELT Z'N LIEVELINGETJE IN HET KLEIN

Assassin's Creed was een van de best verkochte games van 2007 en de best verkochte game van Ubisoft ooit! Dat er nu dus een DS versie opduikt, kwam dan ook niet als een verrassing. Jan ging kijken of Altaïr zich wel thuisvoelt op zakformaat.

Je wilt niet weten hoeveel gezeur ik heb gehad met die 99 voor Assassin's Creed. Intern hier op de redactie werd er flink over gediscussieerd, maar ook op straat werd ik er op aangesproken. De meeste gamers, ook op de Gameplay, waren het met me eens (schouderklopjes, opstekende duimpjes), maar ik heb



Dieven die via het dak een huis binnendringen, noemen we ook wel geveltoeristen. Niet te verwarren met mannen die van grote borsten houden: dat zijn voorgeveltoeristen.

ook boze PU-lezers gesproken, die zich afvroegen of er een steekje bij me los zat.

OP Z'N MOEILIJKST
Door de game uit te spelen, speel je automatisch de Hard Difficulty mode vrij.

Als ik van te voren had geweten dat het allemaal zo'n ophef zou veroorzaken, had ik die game een 'veilige' 95 kunnen geven, maar ik sta nog steeds achter mijn score. AC was voor mij de game van het jaar, de game waar ik het meest mee bezig was en waar ik de meest toffe tijd mee heb doorgebracht.

GOUDEN VULPEN

Inmiddels hebben jullie natuurlijk allang naar het cijfer van de DS versie gekeken, en die pakt behoorlijk lager uit dan zijn grote broer. Moet ik misschien bewijzen dat ik niet op de loonlijst van Ubisoft sta (nog bedankt voor die gouden vulpen trouwens, Ubi)? Nee, hoor. Altaïr Chronicles is gewoon een middelmatig spel geworden dat af en toe verdraaid leuk uitpakt en verrast, maar net als het op dreef komt, is het alweer over. Jammer.

> "JAMMER DAT UBISOFT ER TOCH KEER OP KEER NIET IN SLAAGT HAAR SUCCESVOLLE FRANCHISES PROBLEEMLOOS NAAR DE HANDHELDS TE BRENGEN."

PRINCE OF JERUSALEM

Dat Ubisoft iets anders heeft gedaan qua opzet vind ik prijzenswaardig. Het DS avontuur is meer een Prince of Persia in een AC jasje. Dat betekent meer sidescrolling platformactie in een 3D vormgeving. Van mij had Altaïr Chronicles echter een 2D platformer mogen zijn, want de 3D wereld heeft af en toe last van hick-ups. Zo wil de camera nog wel eens in de weg zitten en dien je naar een platform te springen dat niet goed in beeld komt. Gelukkig blijft het beperkt tot incidenten, want verder komt de Middeleeuwse wereld fraai in beeld, al kun je je afvragen waarom opeens alle balken doormidden zakken als je er te lang aan hangt en waarom de daken en kantelen veranderd zijn in hindernisbanen vol vallen en gevaren.

PITTIG

Het antwoord op bovenstaande vraag is simpel: omdat Altaïr Chronicles een platformer is. Een ouderwetse ook, want de moeilijkheidsgraad is verdomd pittig. Je moet je jumps goed timen en tien keer een jump overnieuw doen is geen uitzondering. Maar met een beetje uitdaging is niks mis toch? Toch voelt het soms niet helemaal lekker. Ik kan m'n vinger er niet goed opleggen maar Altaïr glijdt na een sprong soms een beetje door… net als in de allereerste Prince of Persia game. Als je niet uitkijkt, lazer je dus onbedoeld de afgrond in. Als je hier eenmaal rekening mee houdt, kom je een heel eind maar dit detail had iets meer aandacht mogen krijgen van de makers.

EXTRA POETSWERK

Een beetje verplichte kost is het oppervlakkige combatsysteem. Je hebt dolken, een zwaard, verschillende attacks en zelf een kruisboog… maar eigenlijk gebruik je al die moves en wapens nooit. Je kunt gewoon simpel hakken net zo lang totdat de guards het loodje leggen (in tegenstelling tot het ondergewaardeerde 'timed' combat systeem van AC op de consoles). Het vechten is hierdoor gedegradeerd tot een storende onderbreking van de jump & run gameplay. Toch heb ik me nog best vermaakt met deze prequel - die je langzaam naar de gebeurtenissen van het origineel leidt - alleen had ie nog wel een paar maandjes extra poetswerk mogen krijgen. Ook het feit dat je de game in een middagje uitspeelt, zorgt voor puntenaftrek. Jammer dat Ubisoft er toch keer op keer niet in slaagt haar succesvolle franchises probleemloos naar de handhelds te brengen.





ASSASSIN'S CREED: ALTAIR CHRONICLES



CONCLUSIE

JAN

SCORE **68**

ASSASSIN'S CREED: ALTAIR CHRONICLES
DS
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW
12+

MINIGAMES

De DS versie kent twee soorten minigames: tegenstanders pijn doen en zakkenrollen. Die laatste is een soort Doktor Bibber waarbij je het juiste voorwerp moet jatten zonder andere voorwerpen aan te raken. Het martelen doe je door op het juiste moment cirkels aan te tikken met je stylus. Geinig.

HALEN ALS

PIRATES OF THE BURNING SEA

We zijn inmiddels een paar maanden op weg in 2008 en de strijd om de centjes van de vele miljoenen MMO gamers gaat nu officieel beginnen. Het gaat een overvol jaar worden voor online avonturiers met de keuze uit vele diverse spelwerelden. Zo biedt Pirates of the Burning Sea je de kans om terug te reizen naar het Caribische gebied van de 18e eeuw.

STEVEN KIEST HET RUIME SOP



In de vorige versie van de Gouden Kooi, de IJzeren Kooi, ging 't er een stuk primitiever aan toe.

NEWSFLASH! MMORPG HEET VANAF NU MMOG!
Een nuancering van het MMORPG genre is op zijn plaats, want tegenwoordig behelst deze categorisering een grote diversiteit aan gameplay. Het is inmiddels handiger om het over MMOG's te hebben, waarbij de laatste letter van deze afkorting simpelweg voor 'game' staat.
Alle huidige MMORPG's spelen natuurlijk eigenlijk meer als actie-RPG dan RPG. Daarom is het niet slim om titels als Guild Wars en World of WarCraft in dezelfde categorie te plaatsen als PotBS, want deze laatste voelt meer aan als RPG en strategiespel dan zijn concurrenten.

> "IK KAN NIET ANDERS DAN WAARDERING UITSPREKEN VOOR DE DIEPGANG EN ORIGINALITEIT VAN DE GAMEPLAY."

Als je geïnteresseerd bent in Pirates of the Burning Sea (PotBS) is het belangrijk te weten dat een liefde voor het MMOG genre en piraterij nog geen garantie is dat je deze titel zult waarderen.
Het speltempo in PotBS ligt aanzienlijk lager dan in de meeste moderne MMOG's. Bovendien is de leercurve veel hoger en laat de tutorial het regelmatig afweten. Zelfs ervaren spelers zullen soms moeite hebben hun weg te vinden, laat staan nieuwkomers.
Maar eenieder die doorzet, de moeite neemt de gameplay te verkennen, en enkele frustrerende momenten voor lief neemt, staat een diepgaande en originele spelervaring te wachten.

FACTIES EN KLASSEN

Uiteraard begint het avontuur met het kiezen van een klasse en een factie. In het Caribische gebied zijn de Fransen, Engelsen en Spanjaarden met elkaar verwikkeld in een conflict, en zij herbergen ieder drie dezelfde klassen. Naval Officers gaan de strijd aan in dienst van hun natie. Privateers vervullen de rol van premiejagers, terwijl Freetraders veel skills gericht op handel met zich mee brengen.
De meedogenloze Pirates met de Pirate klasse vormen de vierde

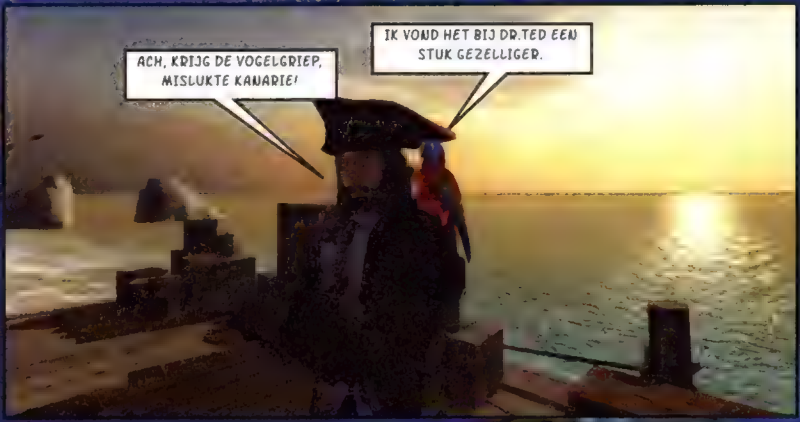
PIRATES OF THE BURNING SEA



factie. Zij hebben slechts als doel hun eigen rijkdom te vergroten.

ECONOMIE

De verschillende klassen zijn een goede indicatie van de diversiteit van de gameplay. Je hebt overkoepelend genoeg opties op het gebied van PvE, PvP en het bedrijven van handel. Bijzonder is de mogelijkheid om met bondgenoten havens over te nemen, en zo speciale beloningen vrij te spelen. De bijdrage die ieder type speler en zijn voorkeur voor een bepaald gameplay-element hieraan levert, is geweldig uitgewerkt.
Zo kunnen handelaren de economie van een haven laten ontsporen door de markt te overspoelen met hun producten. PvE aanhangers kunnen vervolgens bepaalde missies uitvoeren die de overname van de haven bespoedigen, terwijl de diehard PvP'ers eenieder te lijf



gaan die door de overname wordt aangetrokken (die smerige piraten bijvoorbeeld).

HET RUIME SOP

De actie die hier bij komt kijken vindt zowel ter land als op zee plaats. In beide gevallen heb je verschillende skills tot je beschikking, maar de zwaardgevechten zijn saai en steken lelijk af tegen de rest van de gameplay.
De gevechten op zee daarentegen, in schepen van alle soorten en maten, zijn het hoogtepunt van de game. Zowel in PvE als PvP vorm is het leuk om samen met andere spelers het ruime sop te kiezen en te genieten van diepe strategische gameplay. Het voordeel van de Pirate klasse, waarbij je schepen kunt stelen, is dus met name op dit gebied merkbaar. Jouw schip, en niet jouw menselijke avatar, is dus in feite je held.

HALEN ALS
- Je piraten cooler vindt dan ninja's.
- Je doorzettingsvermogen en zeebenen hebt.
- Je graag handelt en niet te veel waarde hecht aan het besturen van een personage.

WAARDERING

Persoonlijk verken ik liever met één personage een magische wereld, maar desondanks kan ik niet anders dan waardering uitspreken voor de diepgang en originaliteit van de gameplay van Pirates of the Burning Sea.



CONCLUSIE

De technische slordigheden, hoge leercurve en het crappy zwaardvechten worden meer dan gecompenseerd door de geweldige zeeslagen, diepgang van de economie en de vereiste samenwerking om vijandige havens over te nemen.

STEVEN — SCORE **78**

De eerste paar dagen zul je even moeten doorbijten. De matige tutorial maakt de onderdompeling in de diepe wereld van PotBS niet makkelijk, maar als je je eenmaal thuisvoelt in het Caribische gebied, wacht je een oneindige bron aan gameplay.

PIRATES OF THE BURNING SEA
PC
SONY ONLINE ENTERTAINMENT / SCEB
MMOG
OUT NOW
12+

SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY



Mario & Sonic op de Olympische Spelen is een onverwacht verkoopsucces en heeft de blauwe egel eindelijk weer op de kaart gezet. Helaas lijkt het tweede deel van Sonic Riders, Zero Gravity, alle credits weer teniet te doen, als we Maarten mogen geloven.

MAARTEN IN DE STEKEL GELATEN DOOR Z'N HELD

Als ik aan Sonic denk, zie ik een razendsnel, zelfingenomen egeltje met sneakers aan. Hij sprint als een malle door de kleurrijke Green Hill levels en ramt met z'n stekels iedereen van de baan. Echt, tegen



die snelheid kan bijna niemand op. Het is z'n unique selling point.

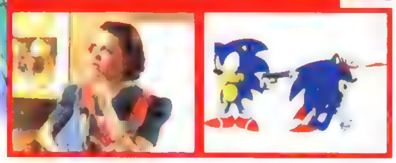
VREEMDE VERANDERINGEN

Des te vager is het dat Sonic met z'n sneakers ditmaal op een soort surfplank stapt. En waarom zijn die mooie, simpele stages ingeruild voor lelijke, futuristische stages met lasers, vage objecten of onnavolgbare leveldesigns? Het lijkt in ieder geval in niets op de oude Sonic games. Daarbij word je vergast op mogelijk de lelijkste "muziek" ooit in een videogame: een soort op hol geslagen trance waarbij de kans op een spastische aanval met de seconde toeneemt.

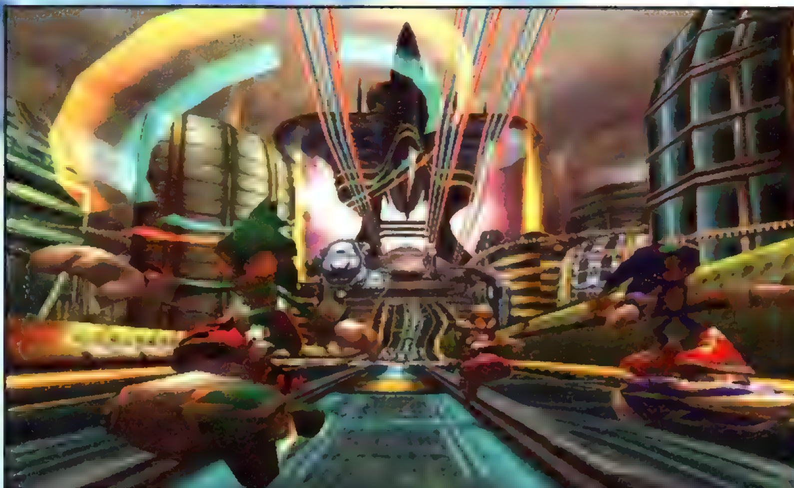
GEEN MARIO KART

Zero Gravity laat voor de zoveelste keer zien dat Sonic niet werkt in 3D. Deze racer speel je namelijk, net als de eerste Sonic Riders, vanuit de derde persoon en dat is nog lastiger dan een drol aan een plank vastspijkeren.
Het voelt aan als een (goedkope) Mario Kart kloon, maar in tegenstelling tot Mario Kart mist de besturing elk gevoel en reageert je plank allesbehalve accuraat. Met de linker analoge stick moet je richting aangeven, maar ook continu naar voren duwen om vooruit te gaan. Dat is vragen om problemen.

SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY



"DIT IS SONIC NIET; DIT IS EEN MARKETINGAFDELING DIE DE NAAM VAN SONIC MISBRUIKT."



(Door: **Pilcrepus**)
Ik vond de vorige Kwik, Kwek en Kwak leuker.

ZERO GRAVITY

Met het verhaal zal ik je verder niet lastig vallen. Het komt erop neer dat je de problemen de wereld uit gaat helpen door te doen waar Sonic en z'n buddies het best in zijn: racen over een baan, ringen pakken en met power-ups strooien!
Het oude snelheidsgevoel zit er soms aardig in, maar vaak wordt dit verdrongen door de frustratie van vage power-ups, suffe objecten op de weg en een onlogisch baanverloop.
In het introfilmpje krijg je te zien dat Sonic een soort ring heeft. Daarmee kan hij de tijd stopzetten en zichzelf herpositioneren middels een soort bullettime. Ook kan Sonic als een kanonskogel boven de baan vliegen, maar in dat geval is hij meer een ongeleid projectiel.
Naast deze snelheidsverhogende moves, is de gewone power boost weg, waardoor het allemaal heel traag aanvoelt als je zonder powerups over het parcours glijdt.



HALEN ALS

- Je denkt dat een 50 het hoogste cijfer is dat de PU geeft
- Op hol geslagen house je favoriete muziek is
- Je anti-Sonic bent en het heerlijk vindt om die blauwe egel op z'n plaat te zien gaan

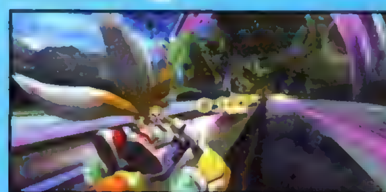
I EGEL

Wat ik nog wel leuk vond, was het introfilmpje. Sonic, Tails en Knuckles zweven in een cabrio ruimteauto en plotseling worden ze aangevallen door groepen robots. Het is dé scène uit I Robot (zie screen).
Heb ik in ieder geval toch nog even gelachen.



ONWETENDE HUISMOEDERS

Het idyllische beeld dat ik (nog steeds) van Sonic had, wordt door dit spel volledig aan gruzelementen geslagen.
Dit is Sonic niet; dit is een marketingafdeling die de naam van Sonic misbruikt en gemakkelijk geld probeert te verdienen aan verwarde huismoeders die denken een leuke game voor kindlief mee te nemen. Ik kan me niet voorstellen hoe dit spel anders in iemands gamecollectie terechtkomt.



(Door: **Somet**) **Al vanaf de eerste keer dat ik Tales zag, vroeg ik me af hoeveel anussen dat beest heeft.**

CONCLUSIE

Zero Gravity is een trieste vertoning die zelfs voor een die-hard Sonic fan niet te verdragen is



MAARTEN

SCORE **50**

Na een aantal races werd de frustratie me eigenlijk te groot, maar uiteindelijk heb ik 'm toch in een paar uur uitgespeeld.

SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY
PS2 / Wii
SONIC TEAM / SEGA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
3+

PHANTASY STAR UNIVERSE: AMBITION OF THE ILLUMINUS

STEVEN CONSTATEERT EEN GEBREK AAN AMBITIE

Goed nieuws voor iedereen die nog een Phantasy Star Universe personage "in de kast heeft liggen". De stand-alone expansion Ambition of the Illuminus biedt oude en nieuwe helden de kans om onverkende gebieden van het Gurhal sterrenstelsel te betreden.
Of dit écht goed nieuws is hoor je van Steven.

CHILLEN IN DE LOBBY

In de review van Pirates of the Burning Sea (zie pagina 71) maak ik de overstap van de term MMORPG naar MMOG; dit omdat RPG elementen tegenwoordig slechts een van de vele aanwezige invloeden zijn in dit soort games.
Phantasy Star Universe daarentegen is zó'n onmiskenbaar Japans product, dat we deze game niet onder de Westerse MMOG stijl kunnen scharen. Phantasy Star Universe is immers niets meer dan een simpele actie-RPG waarbij je met jouw personage door dungeons loopt te hakken, eventueel online samen met zes andere spelers.



"DIT IS ECHT ZO'N RPG DIE JE RUSTIG TIJDENS HET TV KIJKEN SPEELT."



TV KIJKEN

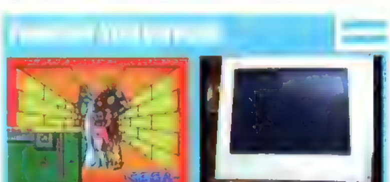


Online 'hack and slash' games kunnen natuurlijk vermakelijk zijn, maar ongeacht mijn inzet kon ik Ambition of the Illuminus niet heel serieus nemen.

De PC versie die ik checkte is natuurlijk ook gewoon een port van een PS2 game en voelt daardoor gedateerd aan... heel erg gedateerd. Dat ligt niet alleen aan de simpele opzet. Met een nieuw personage of een held of heldin afkomstig uit de originele Phantasy Star Universe (mocht je de save game nog hebben) kun je nieuwe missies uitvoeren, waarbij je een selectie aan nieuwe vijanden tegenkomt. Hersenloos gebeuk met lichtzwaarden en geknal met laserpistolen is het resultaat, maar dat hoort nu eenmaal bij het genre.
Toch is de gameplay niet genoeg aangekleed om je volledig bezig te houden. Dit is echt zo'n RPG die je rustig tijdens het TV kijken speelt.

INGEHAALD

Daarnaast zijn de graphics van AotI even achterhaald en simpel als de gameplay. Met een maximale resolutie van 1280x1024 kan ik de game alleen in een venster draaien op mijn monitor. Persoonlijk vind ik games in windowed mode spelen altijd vervelend en bovendien erg lelijk ogen, dus hier werd ik ook al niet vrolijk van.
Ondanks het gevoel dat ik een retro game aan het spelen was op mijn PC heb ik toch meerdere missies doorgeploegd, alvorens de game aan de kant te schuiven.
Er is natuurlijk ook niet echt iets mis met Phantasy Star Universe, maar gezien de huidige staat van online RPG's in welke vorm dan ook, moet ik toch concluderen dat deze serie links en rechts is ingehaald. ✪







HALEN ALS

- Je smacht naar een weerzien met jouw held uit het origineel van Phantasy Star Universe.
- Je een vijf jaar oude PC en monitor hebt staan en op zoek bent naar een simpele RPG.
- Grote open online spelwerelden je bang maken.

CONCLUSIE

Ik hoop niet dat ik enkele hardcore Phantasy Star Universe fans beledig als ik zeg dat deze serie in de huidige vorm echt achterhaald is. Als gevolg van mijn online ervaringen de afgelopen jaren kan ik hier jammer genoeg niet zo veel meer mee.



STEVEN

SCORE 48

Dankzij de online mode en nieuwe missies heeft AotI genoeg gameplay te bieden. De vraag is echter hoe lang deze gameplay je blijft boeien.

PHANTASY STAR UNIVERSE: AMBITION OF THE ILLUMINUS
TEAM SONIC / SEGA
PC / XBOX 360 / PS2
1 - 6 SPELERS
OUT NOW

12+

SCENE IT?

Binnen de redactie gaat vrijwel niemand meer naar de bioscoop (kuch - illegaal downloaden - kuch). Alleen Jan wandelt nog regelmatig de Pathé theaters in Amsterdam binnen. Hij was dan ook de uitgelezen persoon om de filmquiz game Scene It? te testen.

Natuurlijk is Scene It? een ordinaire Buzz kloon, ware het niet dat het spel Scene It? al als bordspel bestond. Het zijn vooral de controllers die regelrecht aan de Buzzers van Sony doen denken.
Grote voordeel van de Scene It? controllers is dat ze een stuk minder cheap aanvoelen en -tromgeroffel- draadloos zijn. Ik weet niet hoe het bij jullie is, maar als ik mijn Buzzers weer eens te voorschijn haal, ben ik eerst een kwartier de warboel aan draden aan het ontrafelen.



Da's een gemene, want John Travolta was in veel films rechtsdragend maar in Saturday Night Fever linksdragend, en dat kun je nu net niet zien!

PITTIG

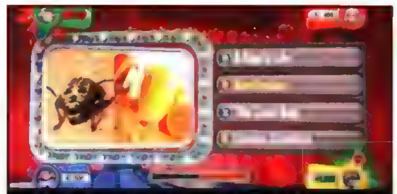
Scene It? kloont gelukkig niet de (quasi) humoristische aanpak van Buzz. Geen irritante presentator of zich herhalende grapjes. Het is een stuk serieuzer allemaal en ik vind dat juist prima.
Scene It? is sowieso meer voor de echte filmkenner dan voor de speler die af en toe eens een dvd'tje kijkt. Sommige vragen zijn echt behoorlijk pittig. Zo moet je soms aan de hand van de aftiteling raden om welke film het gaat. Andere vragen zijn dan weer erg leuk, zoals bijvoorbeeld het afmaken van quotes of het raden van de film naar aanleiding van een cryptische tekening.

VARIATIE

Er is Party Play en Play Now. Die eerste laat alle modes random langskomen maar leuker vind ik Play Now dat meer een afgerond geheel is, daar waar je Party Play oneindig door kunt spelen.
De vragen zijn heel gevarieerd; zo krijg je clips, soundbytes, filmposters en foto's van acteurs voorgeschoteld en doen de vragen niet alleen een beroep op je kennis over een specifieke film of acteur maar ook op je know-how aangaande filmmuziek, historie, beroemde songs en gekke feitjes over films.

OPKRIKKEN

Al met al heb ik me prima vermaakt met Scene It? (mijn vrienden wat minder omdat ik ze echt genadeloos op hun broek gaf) al is de game zeker niet perfect. Zo klinkt 1800 vragen op papier best oké (de Hollywood versie van Buzz heeft er 5000), maar als je het spel een paar keer gespeeld heb, dan stuit je toch al snel op vragen die je al kent. De presentatie is strak maar een tikje 'leeg'; aan de andere kant heeft een spel als dit die uiterlijke opsmuk ook niet nodig.
Leuke bijkomstigheid is dat deze game je Gamer Score lekker laat opkrikken want al filmvragen beantwoordend unlock je de ene Achievement na de andere.



Ik dacht dat het antwoord Trots Op Nederland was, vanwege oranje en een kakkerlak...

CONCLUSIE

Een prima quizgame voor de serieuze filmliefhebber.



JAN

SCORE 72

Uitgespeeld in twaalf uur. Daarna is het multiplayeren geblazen.

SCENE IT?
XBOX 360
SCREENLIFE GAMES / MICROSOFT
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
3+

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

De voetbalcompetitie is al bijna afgelopen en toch komt Konami nog met Pro Evolution Soccer 2008 voor de PSP. We vroegen aan Maarten of hij het ook niet aan de late kant vindt voor deze game.

Op het moment dat ik Pro Evolution Soccer 2008 voor de PSP test, staat PSV een straatlengte voor op de "concurrentie". Als Ajax-"supporter" heb ik m'n interesse in de eredivisie dan ook verloren. Maar eigenlijk kan 't me geen reet schelen, want voetballen moet je zelf doen. Op het veld of op je console.

GEEN COMMENTAAR

PES 2008 voor de PSP is nagenoeg identiek aan de PlayStation 2 versie die in oktober 2007 uitkwam. Het enige verschil zit 'm in een aantal beperkingen, want de PSP is tenslotte de PS2 niet.
Zo valt meteen op dat de handheld editie net als vorig jaar niet beschikt over commentaar tijdens wedstrijden, en dat maakt het geheel een stuk saaier. Alleen als je scoort hoor je de commentator een van de standaardzinnetjes zeggen. Een voetbalwedstrijd zonder commentaar voelt toch aan als cola zonder prik, seks zonder klaarkomen, aandrang zonder uitwerpselen; je mist gewoon iets cruciaals.
Dan is daar nog het feit dat de PSP geen L2 en R2 knoppen heeft, terwijl met name de R2 button heel belangrijk is bij PES. Het afschermen van de bal, het korte aannemen... de echte PES speler kan niet zonder.





JAAP STAM

Het blijft toch een probleem: PS2 games die te makkelijk naar de PSP worden overgezet. De controls zijn op de handheld nooit exact hetzelfde, en ook Konami kan het niet waarmaken met PES 2008.
Wat er precies aan de hand is, weet ik niet, maar dat de framerate omlaag keldert (net als op de Xbox 360) als er zich meer dan tien man in het strafschopgebied bevinden, is geen goed teken. En waarom Jaap Stam in hemelsnaam nog in de verdediging van Ajax staat opgesteld... Toch valt niet te ontkennen dat "het PES gevoel" er aardig in zit en het feit dat je toernooien en leagues van de PS2 kunt voortzetten in je handpalm mag ook niet onvermeld blijven.
Maar de vraag is: wil je deze game überhaupt nog wel spelen op het moment dat het seizoen al bijna voorbij is?

CONCLUSIE

PES 2008 is een redelijke vertaling van de consoleversie, maar kent wel de nodige beperkingen. En waarom bijna een half jaar later?



MAARTEN

SCORE 70

PES speel je het hele seizoen, maar liever op de console.

PRO EVOLUTION SOCCER 2008
PSP
KONAMI / EASY INTERACTIVE
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+

JACK KEANE



Nu LucasArts en Sierra al jaren geleden hun adventure roots vaarwel hebben gezegd, is het werkelijk speuren geblazen naar leuke games binnen het genre. Jan heeft er via slinkse (Duitse) wegen weer een te pakken.

Volgens Jeroen verkopen adventures slecht. Hij haalde als voorbeeld het formidabele Zack & Wiki aan, dat jammerlijk zijn weg naar het grote publiek niet vindt.
Zack & Wiki is dan misschien niet helemaal een traditioneel point-and-click adventure maar huisvest wel behoorlijk wat invloeden uit dat genre. Jack Keane is wèl een traditioneel point-and-click adventure en zal ook wel weer geen ene reet verkopen. Ja, behalve dan in Duitsland; daar is de game al uit en onze Oosterburen weten dergelijke games tenminste nog te waarderen. Verdammt noch mal!

VLEESETENDE PLANTEN

Jack Keane is op het eerste gezicht een soort van Guybrush Threepwood wannabee (de antiheld uit de Monkey Island serie) maar weet al snel je hart te winnen. De game speelt in de tijd dat het Britse rijk op koloniaal gebied nog grootheerser was.
Ik dook met veel plezier in de huid van de stoere maar tegelijkertijd erg klunzige Jack Keane, een kapitein die zwaar in de schulden zit, onderwereldfiguren achter zich aan heeft en uit geldnood de opdracht van de Engelse Koningin aanneemt om een geheim agent naar Tooth Island te brengen.
Het is dit mysterieuze eiland waar opperschurk Dr. T zijn basis heeft, en de vleesetende planten in de jungle zijn pas het begin van de "ellende" die je op je pad vindt.



MAKKELIJKER

Jack Keane combineert slapstick-achtige situaties met meer subtiele humor maar haalt duidelijk de mosterd bij de LucasArts games uit de jaren negentig.
De makers achter Jack Keane zijn dezelfde als van Ankh en dezelfde humor en puzzels komen ook hier tot leven.
Naast het gebruikelijke klik- en combineerwerk, hebben veel puzzels te maken met de conversatie in de game. Zo dien je in het begin van het spel, wanneer je vastgebonden zit op een stoel, je belagers juist te beledigen zodat je klappen krijgt en je mes uit je broekzak op de grond valt. In andere gevallen is het gewoon koddig praten tot je een ons weegt en uiteindelijk kun je 'gewoon' verder.
Al met al is Jack Keane dus een erg vermakelijk adventure geworden dat duidelijk zijn voorbeelden eert, en daar is helemaal niks mis mee.

CONCLUSIE

Als je van Ankh hebt genoten, kun je je aan Jack Keane geen buil vallen.

JAN — SCORE 78

Af en toe even rust houden voor je wijsvinger, en dan lekker weer verder.

JACK KEANE
PC
DECK 13 / 10TACLE STUDIOS
1 SPELER
OUT NOW
12+

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR - SOULSTORM

Op Warhammer 40K: Dawn of War 2 (ja, die is in de maak!) moeten we nog even wachten, maar gelukkig stilt Soulstorm Jan's honger voorlopig.

Soulstorm is, net als zijn voorganger Dark Crusade, een stand-alone add-on, en opnieuw heeft Relic een toppertje afgeleverd. Tegelijkertijd lijkt de engine op zijn laatste benen te lopen want grafisch begint het allemaal een beetje achterhaald te ogen en vooral tijdens grootschalige battles ziet het er al snel uit als één grote, bloederige zooi.


Die hebben zeker van die Philips Ambilight tv's binnen staan.

De gameplay is daarentegen nog steeds vermakelijk waarbij wederom twee nieuwe facties worden geïntroduceerd: de Dark Eldar en de Sisters of Battle. Ook kent Dawn of War: Soulstorm voor het eerst luchtunits. Dit zijn overigens meer 'zweef' units dan dat ze echt hoog in de lucht cruisen. Het is een geinige aanvulling maar strategisch vond ik ze niet zo waardevol aangezien ze bijna door iedere landunit aangevallen kunnen worden.


Dat vrouwen met elkaar vechten is op zich niet zo'n punt maar ze maken er in bepaalde perioden van de maand zo'n bloedbad van.

DONKER & LICHT

De Sisters of Battle en de Dark Eldar vormen natuurlijk de grootste aantrekkingskracht, evenals de begeleidende singleplayer campagne die wederom aardig dik belegd is.
De Dark Eldar zijn een soort sadistische slavendrijvers waarbij alles draait om martelpraktijken en demoralisatie van de vijand. Zo kan een heldenunit van afstand het leven uit de tegenstander 'zuigen' en kan de moraal van de vijand beïnvloed worden.
De Sisters of Battle daarentegen zijn religieuze fanatici waarbij alles draait om Faith. Datzelfde Faith is ook je resource dus dat vraagt net even een andere aanpak dan bij de overige rassen. Speciale vaardigheden als het uitstoten van fel licht of het zenden van dodelijke engelen (de Sisters of Battle) maken dit een aangenaam maar tijdrovend ras om mee te spelen.
Belangrijker is echter de conclusie dat ook de deze derde add-on ouderwetse kwaliteit biedt.

CONCLUSIE

Soulstorm is opnieuw een puike standalone uitbreiding in het fantastische Warhammer universum dat Dawn of War heet. Tegelijkertijd is het nu welletjes en moet Relic hup, hup, snel verder met Dawn of War 2!

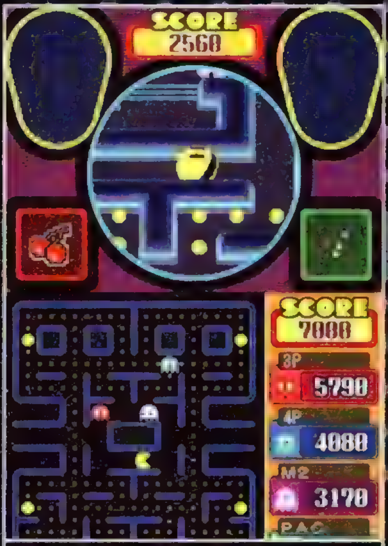
JAN — SCORE 80

De singleplayer is goed voor een uitgebreid weekend battelen en daarna kun je lekker stoeien met de nieuwe rassen in multiplayer

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR - SOULSTORM
PC
RELIC ENTERTAINMENT / THQ
1 - 8 SPELERS
OUT NOW
16+

NAMCO MUSEUM DS

Toen hij twintig jaar geleden zijn zeldzame guldens nog wierp in de lompe arcadekasten Pac-Man en Galaga, kon Jurjen niet vermoeden dat er een dag zou komen dat hij exact dezelfde games bij zich zou dragen op een kaartje van postzegelformaat.



Een leuke variant op Pac-Man is die waarin vier slagertjes achter een varken aanzitten: Spek-Man. Of die waarbij Pac-Man in een invalidewagentje zit: Gebrek-Man. En de tabakslobby schijnt ook met een variant bezig te zijn: Shag-Man.

Ik kocht Namco Museum in Dallas, voor omgerekend zo'n vijftien euro. Geen spijt van. Op de lange reis terug naar Assen heb ik er zeker drie uur mee kunnen doden, vooral met Pac-Man en Galaga.
Xevious, Dig-Dug 2, Galaxian en Mappy zijn ook nog best vermakelijk, maar waarom Tower of Druaga is toegevoegd begrijp ik niet, het was namelijk twintig jaar geleden al een saai kutspel. Dan had ik toch liever Mr. Do of Dragon Spirit op het kaartje aanwezig gezien. Maar goed.
De high-scores kun je voorzien van je naam en ze worden netjes opgeslagen, dus gaan de zeven spelletjes me nog wel even bezig houden.

VIJF JAAR GELEDEN

Wat ik niet in het vliegtuig maar wel thuis speelde, is het extra spel Pac-Man VS. Deze kan namelijk alléén met twee, drie of vier spelers gespeeld worden. Hiervoor heb je slechts één Game Card nodig, da's dan wel weer mooi.
Het spelletje werd in samenwerking met Miyamoto ontwikkeld voor de combinatie van GameCube en GBA, misschien herinner je je het nog van de E3 vijf jaar geleden.
Ik speel het alleen met Max. Mijn vrouw heeft geen zin (zoals wel vaker) en mijn andere jongens zijn nog te jong.
Tja, en dan moet ik toch vaststellen dat er met z'n tweeën niet zoveel aan is.
Max is één spookje, de andere twee worden door de computer bestuurd. Als mijn Pac-Man is gevangen, wisselen we van rol.
Na een half uurtje hebben we er wel weer genoeg van, en gaan we weer vier-op-een-rij spelen.

STOFFIGSTE MAGAZIJN

Als het je leuk lijkt om altijd een aantal van de leukste arcadehits ooit met je mee te dragen, kun je gerust 27,99 Euro investeren in Namco Museum DS. Tegelijkertijd voelt dit ook een beetje als de afvalbak van Namco's stoffigste magazijn. Er zijn geen opgewaardeerde versies van genoemde games beschikbaar, en de aanwezige spelletjes zijn al tientallen keren uitgegeven in andere vormen. Bovendien lijken bepaalde games bewust achtergehouden voor een sequel, tenminste, zoiets doet het ontbreken van Ms. Pac-Man en het originele Dig-Dug vermoeden. Dat soort uitmelkgedrag tempert mijn waardering wel een beetje.

CONCLUSIE

Namco had hier wel wat meer van mogen maken, wat niet wegneemt dat de liefhebber voor nog geen drie tientjes een heleboel tijdloos vertier binnenhaalt op handzaam formaat.

JURJEN — SCORE 60

De tijdloze aantrekkingskracht van de gebundelde games is inmiddels wel bewezen. Maar je moet wel een beetje een nerd zijn om hier anno 2008 nog lang mee te spelen.

NAMCO MUSEUM DS
NAMCO BANDAI / ATARI
DS
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
3+

PLAYSTATION 3

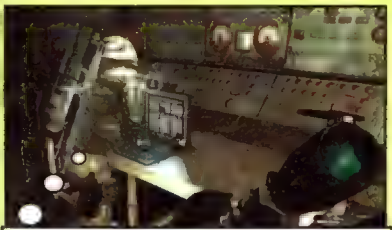
CONFLICT: DENIED OPS

'Een ezel stoot zich in het algemeen geen tweemaal aan dezelfde steen', luidt het gezegde. Maarten stopte desondanks voor de tweede keer Conflict Denied Ops in de PlayStation 3, nu om 'm te reviewen. Waarmee voor de zoveelste keer is aangetoond dat Maarten dommer is dan een ezel.

In Conflict Denied Ops maakt de Amerikaanse overheid het weer eens te bont en schakelen ze een speciale eenheid in, bestaande uit het duo Graves en Lang. Ze worden er op uit gestuurd naar een of ander klooster in Venezuela. Het tweemans leger komt daar natuurlijk geen nonnen tegen; wel veel vijanden met een tergend slechte A.I. Gelukkig maken de vele explosies die het hele level in puinpoeier leggen dit enigszins goed.



ONGELOOFLIJK WAT JE MET DIT DING KUNT INZOOMEN. IK HEB 'M NU GERICHT OP DE REET VAN EEN MOSLIM-TERRORIST, EN IK KAN ZELFS Z'N ISLAAMBEIEN ZIEN!



GRAPPIG! WEER ZO'N VARIATIE OP PAC-MAN: EEN LOODGIETERTJE ALS HOOFDPERSOON IN LEK-MAN, EEN SOORT VAN GEHAKTSTAAF ALS SNACK-MAN, EN EEN LOOK A LIKE VAN GEERT WILDERS: GROTE BEK-MAN

GRAVES & LANG

Graves en Lang hebben allebei verschillende kwaliteiten. Zo kan de een explosieven plaatsen en de ander weer goed snipen. Door te switchen tussen die twee, maak je gebruik van beide vaardigheden. Net als Kane & Lynch een ideaal spel om samen met je vriend, broer of zus te spelen, zou je denken.
Toch kan ik je deze tactische FPS niet aanbevelen. De minpuntjes die ik in mijn preview noemde, zijn namelijk allemaal nog van kracht. Bovendien heeft het grafisch meer weg van een PlayStation 2 game dan een next-gen spel.

SPEEL DIT EERST

Ik kan al mijn kritiek die ik in de preview uitte hier wel herhalen, maar in feite komt het maar op één ding neer: wie Conflict koopt is keihard op z'n achterhoofd gevallen (nog dommer dan een ezel - Ed).
Als je zo nodig wilt schieten, dan kun je beter eerst Halo 3, Warhawk, Haze, Kane & Lynch: Dead Men, The Darkness, Bioshock, Gears of War, Unreal Tournament III, Enemy Territory: Quake Wars, TimeShift, Frontlines: Fuel of War, Turok, Stranglehold, Ghost Recon: Advanced Warfighter 1 en 2, Crysis, Far Cry Instincts Predator, Medal of Honor: Airborne, Brothers in Arms: Hells Highway, Battlefield 2: Modern Combat, F.E.A.R, Army of Two, Rainbow Six: Vegas, Metroid Prime 3: Corruption, Half Life 2: The Orange Box, Resistance: Fall of Man, Borderlands, Battlefield: Bad Company, Call of Juarez, Splinter Cell Double Agent, Clive Barker's Jericho, Lost Planet, Prey, Quake 4, Shadow Run, The Club, Perfect Dark Zero en Call of Duty 2, 3 of 4 spelen. Pas als je dan nog puf over hebt... moet je opnieuw aan bovenstaande lijst beginnen.

CONCLUSIE

Het is heel jammer en tegelijkertijd onbegrijpelijk dat de goede naam van de Conflict serie om zeep geholpen wordt door dit verschrikkelijk slechte spel.

MAARTEN — SCORE 40

Na twee uurtjes werd de kwelling te groot en heb ik Warhawk er weer in geschoven.

CONFLICT: DENIED OPS
PIVOTAL GAMES / EIDOS
XBOX 360 / PS3 / PC
2 SPELERS
OUT NOW
16+

TELEFOONNIEUWS

NIEUWE MUZIEKTELEFOONS

Afgelopen maand werd tijdens de MWC 2008 in Barcelona weer een vrachtlading nieuwe telefoons gepresenteerd. Natuurlijk waren er veel van die overdreven dure, high-end zakelijke telefoons. Je weet wel, met email, GPS en internetfuncties. Maar er viel ook een hele trits toffe, hippe en vette muziektelefoontjes te bewonderen. We hebben de mooiste hebbedingetjes even op een rijtje gezet.

LG KM710

Dit is een zeer fraaie muziektelefoon, die dankzij een click-wheel besturing heel veel weg heeft van de iPod. Niet alleen wat betreft uiterlijk blinkt het telefoontje uit, ook wat betreft de audio mag hij er zijn.



SONY ERICSSON W980I WALKMAN

Weer een goed voorbeeld van hoe Sony Ericsson het op mobile gebied aanpakt. Men heeft een ijzersterk telefoontje neergezet met de (slider phone) W910i en doet daar een schepje bovenop met deze W980i clamshell. Een uitstekende music phone met een opslagcapaciteit van 8 gig.



SAMSUNG F400

Natuurlijk kan Samsung niet achterblijven als het gaat om music phones, en dus presenteerden zij deze nieuwe slider phone met Bang & Olufsen-techniek.

KWIJLEN

Natuurlijk was er meer te bewonderen in Barcelona, maar dit waren voor ons toch wel de vetste music phones die er aan zitten te komen. Uiteraard viel er genoeg te kwijlen op high-end gebied, maar dat is meer voor de gadget geeks onder ons. Nou ja, kijk toch maar even naar deze XPERIA X1 die naast touchscreen ook nog eens een toetsenbord, een 3.2 megapixel camera en WiFi mogelijkheden biedt. Pak je er wel even een doekje bij om de PU weer schoon te maken?



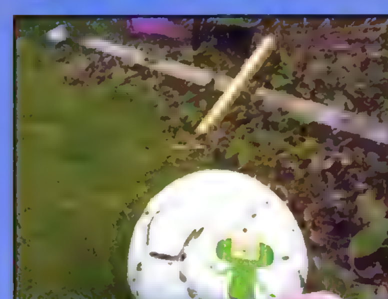


MaffeMugShot

Hé is dat niet Mega Man uit Mega Man ZX Advent? Maar waarom zit er een stippellijntje om hem heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Houd daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/object en druk af!



De winnaar van vorige maand is Jason Alma. Hij wint een Nationale Entertainment Bon ter waarde van 50 Euro.



NATIONALE EntertainmentBon MUZIEK FILMS GAMES

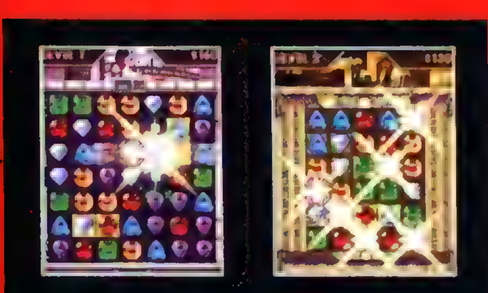
GAMES

Alle games zijn getest op de Sony Ericsson W910i. De geteste games en andere zijn te downloaden via wap.powerunlimited.nl of door bijgaande code te SMS-en. Daarbij worden eenmalige kosten in rekening gebracht van 4,50 per game. Je zit dus niet vast aan een abonnement. (spellen kunnen per toestel verschillen).

DIAMOND TWISTER

SMS JG<spatie>333104083 naar 4777
GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

Natuurlijk is Diamond Twister weinig meer dan Bejeweled in een nieuw jasje. Daarmee is het ook meteen een gegarandeerde hit op je mobiel. Dit soort spelletjes is namelijk uitermate geschikt om lange wachttijden op stations, luchthavens of bij de tandarts te verkorten. Heerlijk simpel te spelen: maak rijtjes van drie of vier dezelfde kleurtjes en zie hoe het scherm in een explosie van kleuren verandert. Het blijft leuk.
De moeilijkheidsgraad is helaas een tikkeltje te laag, waardoor wij iets te snel door dit spelletje heenvlogen. Dat valt dan toch weer wat tegen. Mocht je al een Lumines, Tetris of andere puzzelaar hebben, dan moet je je wel even afvragen of het de moeite waard is om nog zoiets aan te schaffen. Heb je echter nog geen verslavende puzzelgame op je mobiel, dan is het natuurlijk simpel: kopen deze shit.



SCORE: 7

K.O. FIGHTERS

SMS JG<spatie>333104085 naar 4777
GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

De boksgame K.O. Fighters ziet er niet alleen supergoed uit, de mogelijkheden binnen de game zijn ook nog eens super.
Je bestuurt de game met het numerieke toetsenbord en dat is in het begin behoorlijk wennen, want je beweegt, ontwijkt en voert verschillende slagen uit met alle tien de knoppen. Er zijn simpele bokswedstrijden waarin je een personage kiest en meteen kunt rammen. Maar je kunt ook een carrière starten waarin je traint, bokst voor geld en weer verder traint om de beste bokser te worden.
We hebben ooit eens Super KO Boxing beloond met een 10, maar deze game kan daar helaas niet aan tippen. Deels ligt dat aan de lastige besturing. Maar voor de mobiele gamer die nooit Super KO Boxing heeft gespeeld of er inmiddels op is uitgekeken: KO Legends is je geld meer dan waard!



SCORE: 8

GRATIS

DOWNLOAD DE COVER ALS WALLPAPER



Ga naar wap.powerunlimited.nl via je browser en haal die gratis wallpaper op. Iedere maand tref je hier de nieuwste cover aan.

DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

SKY DIVING

PLAYSTATION 3 PSS

De naam zegt het al, Sky Diving gaat inderdaad over parachutespringen. Nu was het eerste wat we probeerden natuurlijk niet parachutespringen, maar ons te pletter laten vallen. Helaas kon dat niet en opende de parachute automatisch waarna we overnieuw mochten beginnen.
De game bestuur je geheel met je SixAxis, echter de parachutist reageert nogal abrupt op jouw kantelbewegingen, waardoor je vaak geen idee hebt wat boven of onder is. Pas als je het valscherm hebt geopend (beweeg de controller ferm naar boven) kun je een beetje normaal naar je doel zweven terwijl je de pookjes gebruikt om te remmen.
Helaas ben je ook dan af en toe een beetje de weg kwijt want ook tijdens het zweven lijkt de camera niet helemaal te doen wat je verwacht en dat bederft het plezier toch wel een beetje.
Vijf euro is weliswaar geen groot bedrag, maar wij zouden 't niet aan dit spelletje uitgeven.





€ 4,99 SPELERS 1 - 2 SCORE ★★

PIXELJUNK MONSTERS

PLAYSTATION 3 PSS

PixelJunk Monsters lijkt bijzonder veel op de flashgame Tower of Defence. Ken je het spelprincipe niet, dan volgt hier een korte uitleg. In dit spel moet je een kleine kolonie beestjes beschermen tegen gevaarlijke monsters. Deze komen (ongeveer) om de twintig seconden in groepjes op jouw huisje af. Als baas van de kolonie kun je weinig uitrichten tegen de monsters, maar je hebt goudstukken waarmee je een verdediging op kunt zetten. Ieder boompje in het bos kun je gebruiken om een toren van te bouwen met daarin een verdedigingswapen (denk aan een kruisboog of een kanon). Deze vuren automatisch op de oprukkende monsters. Ze hebben allemaal een aanvalsradius en hebben tijd nodig om te herladen etc.
Doel is een zo goed mogelijke verdediging op te werpen zodat jouw kolonie geen gevaar loopt. Er zijn boompjes genoeg maar je zult echt geconcentreerd te werk moeten gaan want elk gat in je verdediging wordt genadeloos afgestraft.
Leuk? Jazeker, maar er is dus een gratis online alternatief...





€ 4,99 SPELERS 1 - 2 SCORE ★★★★

1080 SNOWBOARDING

Wii VIRTUAL CONSOLE

De muziek is een beetje wigger, maar laat je daardoor niet weerhouden om deze uitstekende snowboardgame te downloaden. Anders dan de flauwe glijbaanspelletjes die doorgaans als snowboardgame worden verkocht, is dit namelijk een échte snowboardgame. Dat betekent dat het aanvankelijk alleen al moeite kost om niet bij elke bocht of landing stevig op je plaat te gaan. Het betekent ook dat de ondergronden niet voelen als witgespoten asfalt maar als sneeuw. Donzig zacht sneeuw, maagdelijk poeder dat na een landing subtiel knerpend even aan je board blijft trekken. Of opgevroren sneeuw, met kerfjes, ribbels en hobbeltjes, die het nog lastiger maken om strak rechtdoor te gaan of een mooie bocht te snijden.
Op het moment dat je het boarden een beetje onder de knie begint te krijgen, kun je met werkelijk adembenemende snelheden omlaag razen. En dat voelt fantastisch. Op zulk soort momenten hóór je die muziek niet eens meer.





1000 PUNTEN SPELERS 1 - 2 SCORE

HARVEST MOON

Wii · VIRTUAL CONSOLE

Harvest Moon Magical Melody komt naar de Wii! Als je het moeilijk vindt om daarop te wachten, kun je je verlangen om een virtueel boerenbestaan op te bouwen alvast uitleven in de allereerste Harvest Moon, sinds kort te downloaden op diezelfde Wii. Dat kost je dan acht euro, en da's beter dan de 50 tot 60 euro die een gebruikt exemplaar van hetzelfde spel (maar dan in een doosje) gemiddeld op eBay doet (hoewel die prijs met deze release wel snel zal kelderen).
Het is en blijft hoe dan ook een wonderlijk charmante toestand, die allereerste Harvest Moon.
Het uiterlijk van het spel doet sterk denken aan dat van Zelda: A Link to the Past, alleen moet je in deze boerderijsimulator zelf je verhaal scheppen door gewassen te verbouwen, dieren te verzorgen en andere herhalende taken te verrichten. Het voelt soms een beetje als werk, maar het geeft om ondoorgrondelijke redenen toch ook veel voldoening. Net als het tikken van dit soort stukjes, eigenlijk.





800 PUNTEN SPELERS 1 SCORE

LORDS OF THUNDER

Wii VIRTUAL CONSOLE

Ah, kijk eens aan, alweer zo'n verticaal vlieg-en-schietspel à la R-Type. Anders dan in R-Type en de meeste soortgenoten is de setting niet science-fiction maar Fantasy.
Je bestuurt een vliegend mannetje dat telkens nét voordat de hel losbreekt, kan kiezen voor een pantser van het type Wind, Water, Vuur of Aarde. En dan breekt die hel dus los. Zoals het hoort in een Fantasywereld doen vliegende draken, trollenridders en pantserslakken met venijnige stekels alles wat ze kunnen om je poppetje te doden. Terwijl het automatisch verschuivende beeld zich vult met vijanden en projectielen probeer jij er zoveel mogelijk te ontwijken of kapot te schieten.
Het is in dit pittige spel de kunst om in de eerste levels zoveel mogelijk edelsteentjes te pakken, zodat je tussen de levels door powerups, extra energie en continues kunt kopen om de latere levels door te komen.
Zo blijf je wel een paar avondjes knallen, want de actie is vet en de uitdaging groot.





800 PUNTEN SPELERS 1 SCORE

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Jeroen Roding, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING René Kok (marketing manager) Karin Bieshaar, Csilla van Eijkelenburg, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
ALGEMEEN DIRECTEUR Wouter Hendrikse
FINANCIEEL DIRECTEUR Richard Mul
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
ACCOUNT MANAGERS Ivo Meijer, Pim Versteijne, Janet Robben, Jeremy Noa, Rocky Wilson
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Roto Smeets Utrecht

Abonnementen
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 41,40. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen doorgegeven via de website of per mail. Ook vragen over het abonnement graag mailen aan abonnementen@powerunlimited.nl.
Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

13% Ons verbazen over hoe goed het uitstel Army of Two heeft gedaan.

9% Aan Jeroen's kop blijven zeuren over wat ie nu precies allemaal gezien heeft in GTA IV.

[illegible]% Het klinkt suf, maar nog steeds Call of Duty 4 spelen, net de rest van Nederland.

12% Herkend worden door de douane op Schiphol die vraagt naar welke game we nu weer vliegen.

11% Ons afvragen of Will Wright wel Sporet.

[illegible]% Sega bedanken voor die sambaballenshit, not! Ed werd helemaal gek de afgelopen weken.

12% Elkaar met een ijzeren staaf op de knar rammen in Condemned 2. En gasten, dat lucht echt op...

10% Verbaasd zijn over de stunt van EA dat op Take 2 (en feitelijk dus Rockstar) biedt. Dat zou me een move zijn.

14% Verbaasd zijn over het feit dat J.J. een Wii gekocht heeft.

3% In het geval van J.J.: zich verbazen over het feit dat iedereen zich verbaasd over het feit dat hij een Wii heeft gekocht.



J.J. [illegible] z'n Wii overigens [illegible] tijdens z'n The Bourne Conspirancy trip. Of de Wii in Frankrijk minder populair is, weten we niet zeker maar volgens J.J. lagen er echt nog stapels van in de winkels.
Saillant [illegible] opeens opvallend hoog uitvallen, dan weet je de oorzaak.

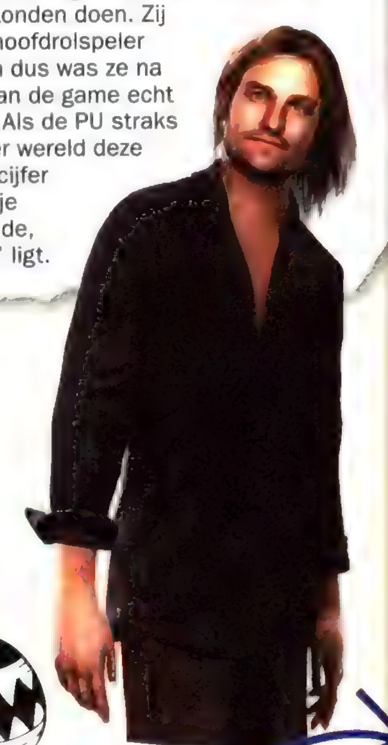
ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Jan baalt nu wel een heel klein beetje van zijn blijkbaar onverzadigbare kinderwens. Niet van de tweede koter die er aankomt, want die is zo gewenst als een nieuwe Thief game. Maar wel omdat Blizzard het heeft aangedurfd net in de week van de bevalling een perstrip voor StarCraft 2 te plannen. Steven, die nu mocht gaan, is daarom dubbel zo blij met de komst van een nieuwe Meyroos.

★ Het regent momenteel weer trips. Het is zo erg dat we bijkans geen redacteuren meer hebben om op pad te sturen. De reden is vrij simpel: de grote titels liggen in de winkels; het is tijd om de nieuwe toppers aan te kondigen. Het wordt ook steeds duidelijker dat veel grote publishers binnenkort hun eigen events zullen aankondigen. Wij gokken nu al op evenementen van Ubisoft, Codemasters, THQ, Sony en Microsoft.

★ Niet dat het van ons hoeft hoor, maar waarom zeikt niemand over Condemned 2? Leg dat naast Bully en die laatste game van Rockstar kan bijkans bij Jetix op tv komen. Wat boven alles aangeeft dat politici en andere fatsoensrakkers totaal geen games spelen, en ook geen gamebladen lezen. Wat op zich weer aangeeft dat ze geen benul hebben waar ze over spreken.

★ Muriëlle de game Lost geven was natuurlijk het domste dat we konden doen. Zij is smoor op de hoofdrolspeler in de tv-serie, en dus was ze na het ontvangen van de game echt dagenlang Lost. Als de PU straks als enige blad ter wereld deze game een hoog cijfer geeft, dan weet je dus dat het aan de, ahem, 'graphics' ligt.







VERKEERDE SCHERM

In het vorige nummer stond een Special Report over Red Faction: Guerrilla. Jan leverde z'n verhaal bij Ed in, compleet met een aantal ter plekke gemaakte foto's, onder andere voor bij een verhaaltje over een mega beeldscherm (60 inch!) waar Jan de game op speelde.

Nu is Ed nooit zo snel geïmponeerd als het over de grootte van dingen gaat, maar in dit geval maakte onze eindredacteur toch een behoorlijke inschattingsfout. De afgebeelde foto in de PU van vorige maand betrof namelijk een doodgewone flatscreen, en zeker geen beeldscherm waar Jan van uit z'n dak zou gaan.
Als je de foto hiernaast ziet (check die Xbox 360 rechts), begrijp je dat het echt geen standaard schermpje was waar Jan geïmponeerd door raakte...

CHICK VAN DE MAAND

WE HADDEN 'T DE LOST FANS AL EEN BEETJE BELOOFD: KATE ZOU NOG WEL EEN KEER AAN BOD KOMEN BIJ DE VERKIEZING VAN DE CHICK VAN DE MAAND. TOCH WAS ER STEVIGE CONCURRENTIE VOOR HAAR, ONDER ANDERE VAN DIE DAMNATION GRIET (PAG. 25) DIE ZICHTBAAR HAAR BEST DEED OM DEZE FELBEGEERDE TITEL IN DE WACHT TE SLEPEN. DE STEM VAN ED GAF DEZE KEER DE DOORSLAG. HIJ VINDT KATE NAMELIJK SPREKEND LIJKEN OP Z'N VROUW VERTELDE HIJ ONS, WAARNA HIJ BIJNA ONHOORBAAR MOMPELDE "VIJFTIG JAAR GELEDEN DAN..."

TO DO LIST

- ROCKSTAR ELKE DAG BELLEN WANNEER WE NU EINDELIJK GTA IV BINNEN KRIJGEN. WETENDE DAT HET ALLEMAAL GEEN AARS UITMAAKT OMDAT ZE HUN GAMES TOCH ALTIJD PAS VLAK VOOR LAUNCH AAN DE PERS GEVEN.
- KIJKEN OF POLYPHONY STUDIOS ER WEER IN IS GESLAAGD EEN ZEER GELIKT STUKJE AUTO-PORNO NEER TE ZETTEN MET GRAN TURISMO 5 PROLOGUE.
- STARCRAFT II CHECKEN. JE WEET WEL DAT VERVOLG WAAROP ZOVEEL DRUK RUST OMDAT STARCRAFT MISSCHIEN WEL BIJNA PERFECT WAS. EN HOE VERBETER JE PERFECTIE? STEVEN MAG HET ONDERZOEKEN.
- HOPELIJK EINDELIJK DE INFORMATIE KRIJGEN WELKE GAMES SPEELBAAR ZIJN OP DE WCG ZODAT IEDEREEN KAN GAAN TRAINEN OM VOLGEND JAAR ALS VERTEGENWOORDIGER VAN NEDERLAND DE HOOFDPRIJS IN KEULEN TE GAAN OPHALEN.
- MAARTEN OPVANGEN OP SCHIPHOL ALS HIJ TERUGKOMT VAN DE PERSTRIP VOOR ALONE IN THE DARK IN NEW YORK. ALS IE LIJKBLEEK DE AANKOMSTHAL BINNENKOMT, WETEN WE DAT HET GOED ZIT MET DE GAME.
- OEFENEN MET SONIC IN SMASH. BROS EN MET BABY PEACH IN MARIO KART OP DE Wii.
- HADDEN WE AL GEZEGD DAT ER EEN GAME AANKWAM DIE GTA IV HEET?

- ✗ IS JEROEN IN DE WOLKEN; LETTERLIJK VANWEGE Z'N REIS NAAR TOKIO, MAAR VOORAL OMDAT HIJ METAL GEAR SOLID 4 KAN SPELEN.
- ✗ GAAT JAN NAAR DICE VOOR EEN PAAR HELE TOFFE GAMES, WAARONDER HET NU AL VETTE MIRROR'S EDGE.
- ✗ VERTELT STEVEN JE ALLES OVER STARCRAFT II.
- ✗ GAAN WE RACEN MET MARIO EN KORNUITEN.
- ✗ GOOIEN WE MAAR WEER EENS EEN ROLLENSPEL IN DE PS2 MET DE NAAM ODIN SPHERE.
- ✗ HEBBEN WE EINDELIJK DE REVIEW BINNEN VAN DARK SECTOR.
- ✗ HOPEN WE JE ALLES TE KUNNEN VERTELLEN OVER HAZE.
- ✗ GAAT J.J. OVER HET ASFALT SCHEUREN IN GRAN TURISMO 5 PROLOGUE.
- ✗ WETEN WE OF MAARTEN 'ALLEEN IN HET DONKER' BANG IS.

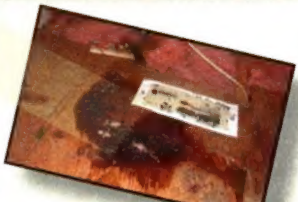
- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

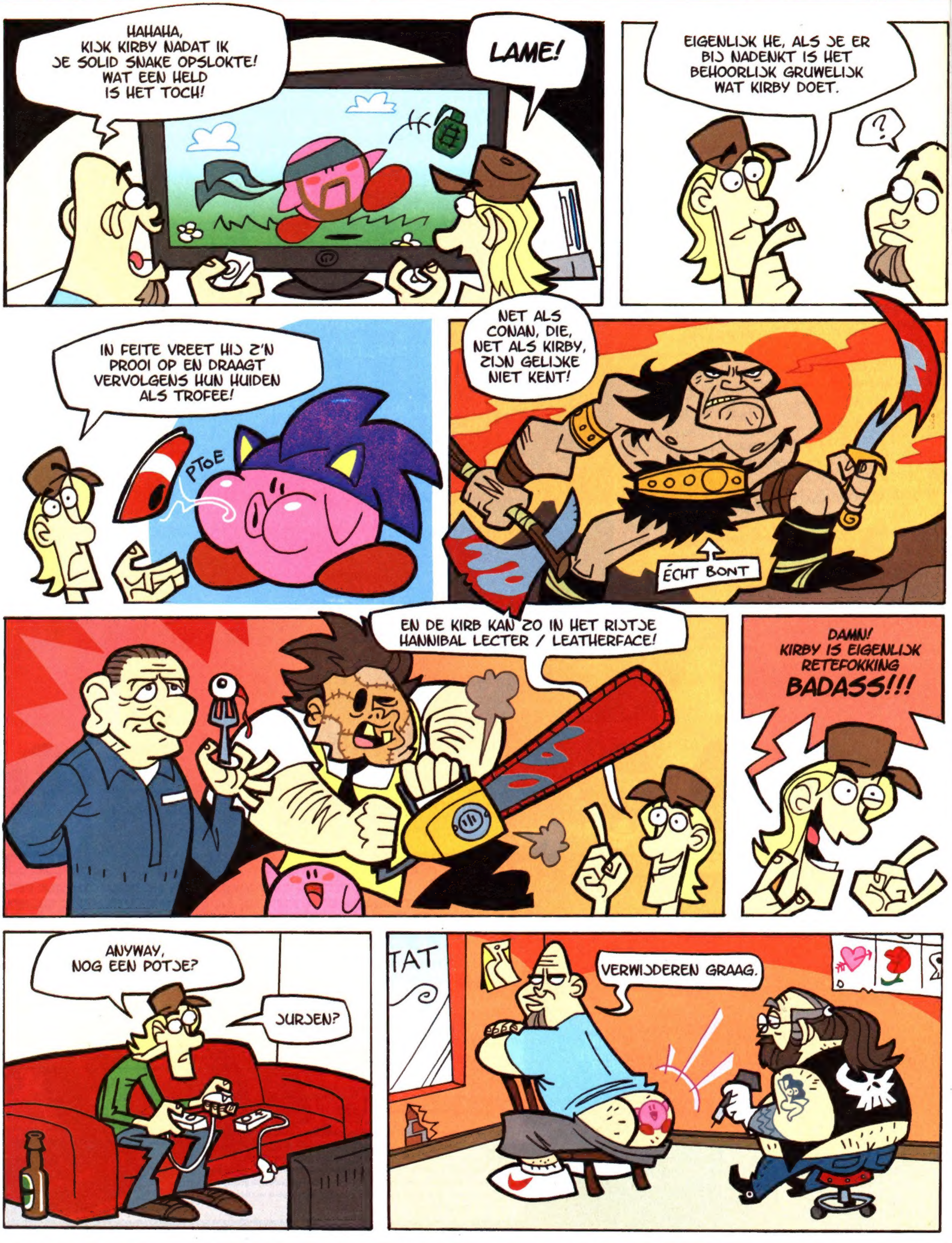
PU 173 LIGT 18 APRIL IN DE WINKELS

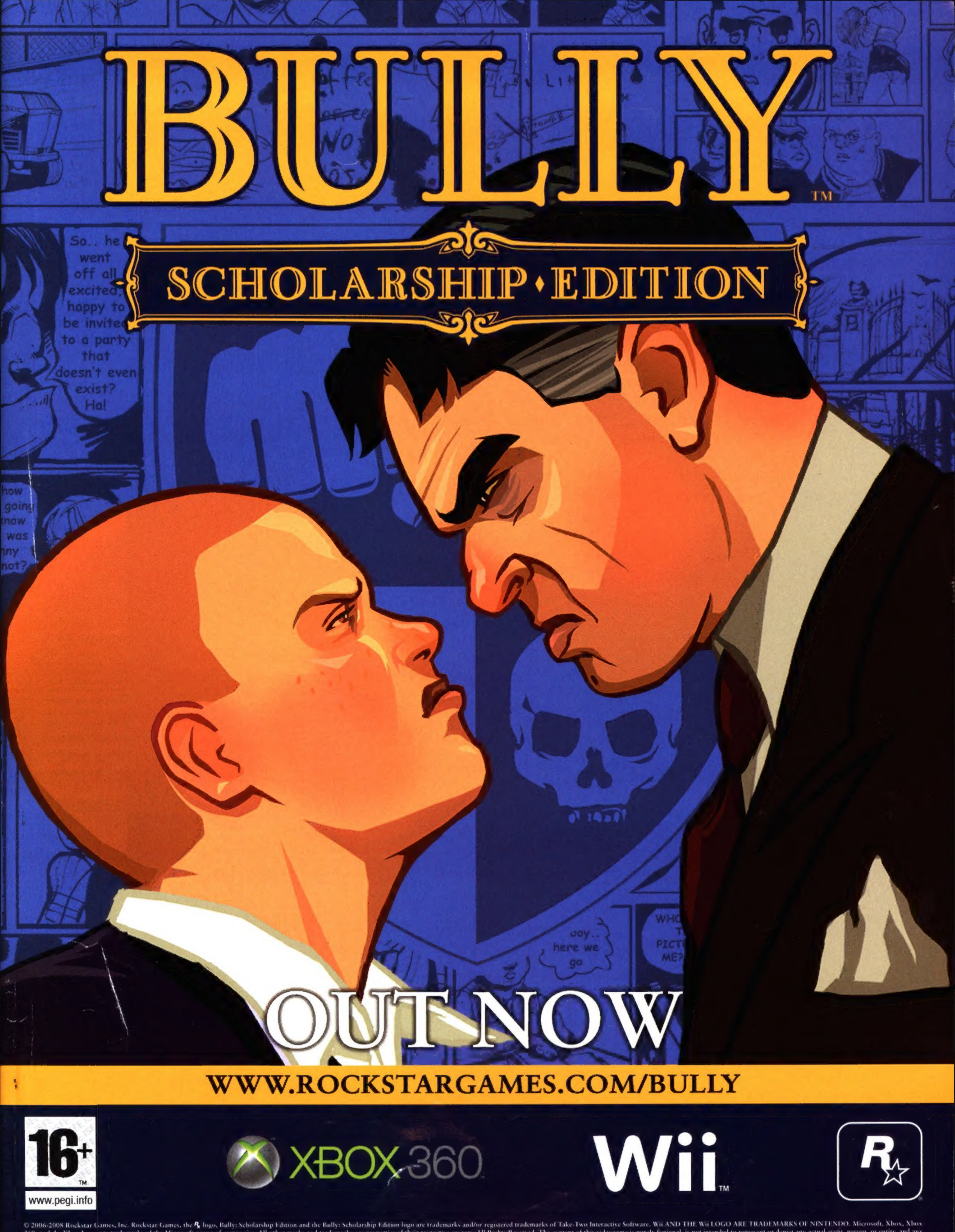


SCHIJTGAME VAN DE MAAND

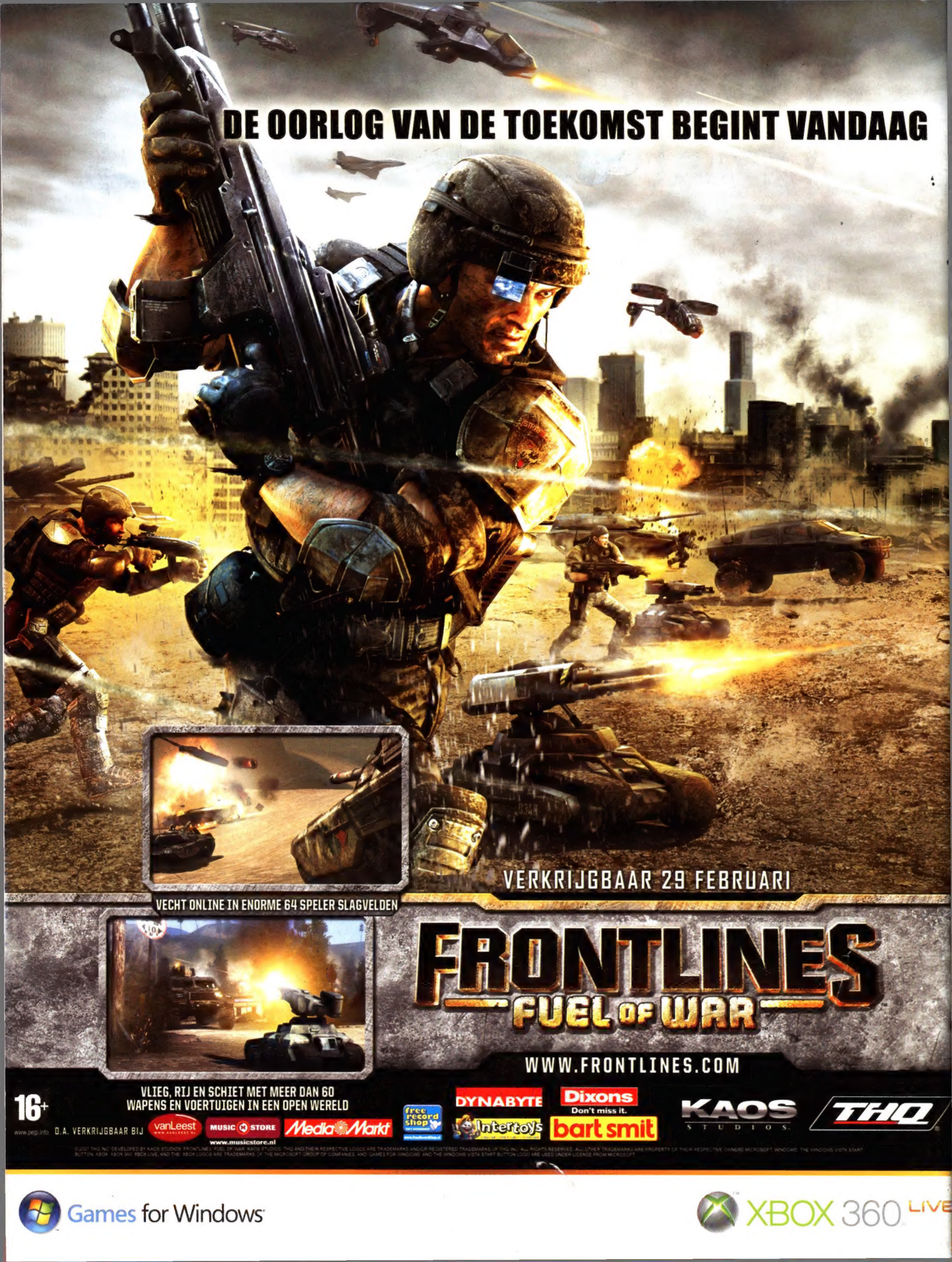
DE PREVIEW BELOOFDE AL NIET VEEL GOEDS, EN DE UITEINDELIJKE VERSIE VAN CONFLICT: DENIED OPS BLEEK MAARTEN'S BANGE VOORGEVOEL TE BEVESTIGEN. OM HET IN Z'N EIGEN WOORDEN TE ZEGGEN: "WIE CONFLICT KOOPT, IS KEIHARD OP Z'N ACHTERHOOFD GEVALLEN".




HAHAHA, KIJK KIRBY NADAT IK JE SOLID SNAKE OPSLOKTE! WAT EEN HELD IS HET TOCH!
LAME!
EIGENLIJK HE, ALS JE ER BIJ NADENKT IS HET BEHOORLIJK GRUWELIJK WAT KIRBY DOET.
?
IN FEITE VREET HIJ Z'N PROOI OP EN DRAAGT VERVOLGENS HUN HUIDEN ALS TROFEE!
PTOE
NET ALS CONAN, DIE, NET ALS KIRBY, ZIJN GELIJKE NIET KENT!
ÉCHT BONT
EN DE KIRB KAN ZO IN HET RIJTJE HANNIBAL LECTER / LEATHERFACE!
DAMN! KIRBY IS EIGENLIJK RETEFOKKING BADASS!!!
ANYWAY, NOG EEN POTJE?
JURJEN?
TAT
VERWIJDEREN GRAAG.



BULLY™
SCHOLARSHIP • EDITION
So.. he went off all excited, happy to be invited to a party that doesn't even exist? Ha!
ooy.. here we go
OUT NOW
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/BULLY
16+
www.pegi.info
XBOX 360
Wii™



DE OORLOG VAN DE TOEKOMST BEGINT VANDAAG
VERKRIJGBAAR 29 FEBRUARI
VECHT ONLINE IN ENORME 64 SPELER SLAGVELDEN
FRONTLINES
FUEL OF WAR
WWW.FRONTLINES.COM
VLIEG, RIJ EN SCHIET MET MEER DAN 60
WAPENS EN VOERTUIGEN IN EEN OPEN WERELD
16+
D.A. VERKRIJGBAAR BIJ
vanLeest
MUSIC STORE
www.musicstore.nl
MediaMarkt
free record shop
DYNABYTE
Intertoys
Dixons
Don't miss it.
bart smit
KAOS
STUDIOS
THQ
Games for Windows
XBOX 360 LIVE